Evrenin en iyi dergisi artık 1.500.000 TL

GAMESHOW

Aylık PC Oyun Dergisi - 200003 - MART 2000
www.kamernet.com
Fiyat: 1.500.000 TL (KDV dahil)

LARA'nın sırları çözülüyor!

Tomb Raider: The Last Revelation'la tekrar sükse yapan Lara Croft'un mısır macerasına son veriyoruz. Tam Çözüm sayfa 60'da...

Hayatınızın Oyunu: The SIMS

Hayatın simülasyonu olur mu? Simcity'nin yaratıcıları hayatlarının en zor kararını vermişler ve ortaya nefis bir oyun çıkarmışlar. Hayatınızın oyunu sayfa 26'da...

SÜPER OYUNLAR...

PLANESCAPE: TORMENT - URBAN CHAOS - TEST DRIVE 6
BATTLEZONE 2 - ODIUM - FINAL FANTASY 8 - TZAR
ATLANTIS 2 - FA/18 - WALL STREET TRADER 2000

FROM THE ARCHERS OF GAMESHOW

FRP&MAGIC

AYLIK FRP & MAGIC DERGİSİ- SAYI:8, EKİM 1999, 950.000.- (KDV DAHİL)

64 sayfa

!! ÇIKTI !!
HALA
ALMADINIZ MI?

KITS AND SPELLS
RAVENLOFT
THE UNDERDARK
DRAGONLANCE
PLANESCAPE
ROPORTAJ
FIFTH AGE
VAMPIRE
WRAITH
WARHAMMER
STAR WARS RPG
MAGIC THE GATHERING
STAR WARS CARD GAME
CALL OF CTHULHU
HABERLER

BEN DE OYNAYACAĞIM!

FRP&Magic'i bulabileceğiniz yerler.

Nezik Kitapevi (Şaşkınbakkal, Kadıköy)
Uygar (Kadıköy): 216.3367354
Geçit Kafe (Kadıköy): 216.3455086
Perla (ŞaşkınBakkal): 216.3857106
Kamer (Beşiktaş): 212.2600225
Sihir (Beşiktaş): 212.2279955
Alesta (Beşiktaş): 212.2617689

Gerekli (Nişantaşı): 212.2404057
LD (Bakırköy): 212.6605625
Raksotek (Bakırköy): 212.5437989
Acron (Bakırköy): 212.6602722
Photo Center (Ataköy): 212.6612561
Mars (Fatih): 212.5549335
OverSoul (Ankara): 312.4660965
Abyss (Ankara): 312.4686259

Yüksel (Ankara): 312.4359265
DataSoft (İzmir): 232.4223092
Excalibur (İzmir): 232.422.53.89
Studio Ümit (İzmir): 232.4834472
Antalya D&R: 242.2445446
İnsancıl (Eskişehir): 222.2338264
Ezgi (Bursa): 224.2209697
Çokran (Bursa): 224.2209749

ABONELİK
İÇİN
İşBankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Numaralı Hesaba
11.000.000.-TL
Yatırın. Arayın,
212 . 260 02 25'i
Adınızı, Soyadınızı,
Adresinizi Belirtin.
Aboneliğiniz Hemen
Başlasın.

gerçeğe çağrı

BIRAKALIM ESKİ YÜZYILIN
AYIBI ESKİDE KALSIN.
GAMESHOW OLARAK HEPİNİZİ
TELİF HAKLARINA SAYGILI OLMAYA VE
ORİJİNAL OYUN KULLANMAYA ÇAĞIRIYORUZ.
UNUTMAYIN Kİ KOPYA CDLERİN
BİR ÇOĞU TAM SÜRÜM OLMAMALARI
NEDENİ İLE TADINI DAMAĞINIZDA
BIRAKARAK SİNİRLERİNİZİ,
BARINDIRACAĞI VİRÜSLER YÜZÜNDEN DE
BİLGİSAYARINIZI YIPRATABİLİR.

kulağınız çekilmeden bu çağrıya kulak verin.

GAMESHOW

Meg: "Hala bizi sevenlerin olması ne kadar güzel bi duygu"

Zebani: "Diğerleri neden sevmiyor acaba?"

MART

bir editör

Bana kalsa bu reklam sorunu, diğer dergilerin daha tanınmış olması filan gak guk, bunların hepsi ne kadar doğru olsa da GameShow'un satış rakamlarının beklenilenden az olmasında esas etken DEĞİL. Esas etken, GameShow'un kendisinde. GameShow şu an Türkiye'nin değil, en iyi PC oyun dergisi, bana kalsa en iyi DERGİSİ. Çünkü, yazarların hep hayatı temsil etmeleri, kendilerinden bir şeyler katmaları, oyunları kendi eleştirileriyle ile çıklamaları, korkmadan, çekinmeden konusmaları, bunlar ve diğerleri -hepsi- GameShow'u Türkiye'nin en cesur ve sayfa sayısı diğer dergilerden düşük olabilse bile en içerikli dergisi yapıyor. Sorun ise şurada başlıyor; mizahi, mavrayı, hayata biraz "üf anasını sattığımın dünyasi" şeklinde bakışı, komediyi ve bazen de olaylara haşırt diye sokan eleştirileri içinde barındıran GameShow nankör halkımız tarafından, "fazla mavra var bi halt anlamıyom" şeklinde değerlendiriliyor. Kebabın iyisinden bile zar zor anlayan milletimiz, derginin iyisinden hiç anlamıyor. Ve bu gidişle anlamamaya devam edecek. Sorun bu kadar abim. GameShow bana kalsa Türkiye'deki en yüksek satış rakamına ulaşmış durumda. GameShow'un şu anki satışı yükselemez, çünkü bu derginin anlayana bu kadar. Bunun yüzünden nankör halkımız dergiden anlayana kadar GameShow'un bu tip bir alıcıyı memnun edecek bir seviyede ilerlemesi gerekiyor. GameShow BİR KERE OKUNUP ATILACAK BİR DERGİ DEĞİL. İçinde, açıklanan oyunlardan çok daha önemli bilgiler içeren ve mutlu olmayı öğreten bir dergi. GameShow bir oyunlar için "sağa dön, sola dön" diyen bir strateji rehberi degil, açıklama sonu kutularında "ses %bilmemkaç, grafik %zartzurt" diyen bir dergi değil. Ama demek zorunda, nankör ve iyiden anlamayan halkımız huyunu degiştirmediği sürece bunları demek zorunda. Sadece küçük bir bölümün içeriğini GERÇEKTEN anlayıp değer verdiği dergimiz, binlerce kişi için kendini değiştirmek zorunda.

MadMac (Mavra Board'dan bir mesaj)

Bu sıkıntılı günlerde bize gönülden destek olan GERÇEK GameShow okuyucularına gönülden binlerce teşekkürler...

M.Emin Gür
meg@gsmnet.com

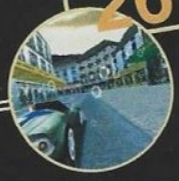
18 Planescape: Torment

Masa başında sürünmelere ve kasıntı Dungeon Master'lara son. Planescape'in grotesk dünyası artık bilgisayarlarınızda (FRP&Magic alın!)

22 Urban Chaos

Undergorund bir oyun. Action damarlarınız hızlı atacak. Şehir kültürünüzü silahlar eşliğinde geliştireceksiniz. Tamam sustum.

26 Test Drive 6



Ben anlayamıyorum bu ısrarı. Need For Speed varken kim bakar bu oyuna? Neyse. Oyun dünyanın en güçlü makinasını istiyor (şaka değil!)

34 BattleZone 2

Birinci'nin kaymağını yemeye çalışan bir oyun. Ama bu kaymağı hakkıyla yiyecekleri bir oyun yapmışlar.

38 Odium

Güzel ismi bir yana, X-com ve Fallout karışımı bir oyun sizce yeteri kadar karışmış mıdır? Biz baktık iyi karıştırmışlar...

ayrıca ---> Tomb Raider:The Last Revelation'ın Tam çözümü. Bu ay ilk 10 level...

04 MEGafon

14 cd show

16 son dakika

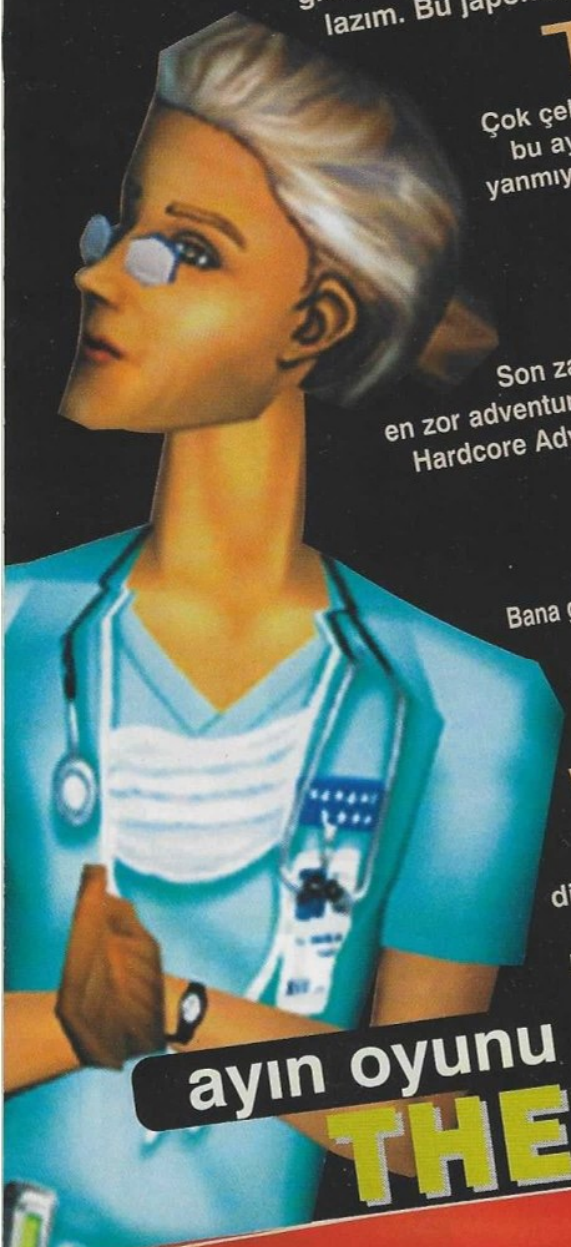
18 bu sayfalar da bir sürü oyun var ki yukardaki kutuda muhteviyatları var

GAMESHOW'un kapanma ihtimali üzerine Türk basını neler dedi...

Eğer bir daha böyle bir haber görür ya da duyarsak sür manşetten rezil ederiz sizi - **Hürriyet**

Çocuk oyuncağı mı lan bu? -**Milliyet**

Mert: "Aslında seviyorlar ama hala eski gameshow'u seviyorlar. Bunu açıklardım şimdi ama yer yok"
Timur: "Bana binlerce amerikan doları verirseniz Gameshow'u yükseklere çıkarırım..."
Engin: Yazılarımı hala geç verdiğim için utanıyorum kendimden..."



Final Fantasy 8 42

İlk 7'sini göremediğimiz oyun nihayet Playstation'dan çevrildi de merakımızı gidermiş olduk. Güzel oyun demek lazım. Bu japonlar var ya.. neyse!

Tzar 48

Çok çektirdi bu oyun bize bu ay! Hayır değse içim yanmıycak. Klasik bir RTS diyim, siz anlayın

Atlantis 2 50

Son zamanların en güzel ve en zor adventure oyunu. Tabiri caizse Hardcore Adventure. Cryo'yu tebrik ediyorum burdan.

FA/18 56

Bana gına geldi artık bu Jane denen firmadan. Yine simülasyon ve çalışması için Silikon Graphics istiyor (tamam abarttım!)

W. S. Trader 2000 58

Oyun yazmam abi ben diyen Mert Topçu, bu oyunu görür görmez yazmaya başladı. Borsa simsarlarına önerilir.

ayın oyunu
THE SIMS

biz kimiz?

Kamer Yayıncılık
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Genel Yayın Yönetmeni
POLAT YARIŞÇI

Reklam ve Halkla İlişkiler
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım
ve Sayfa dizayn
POLAT YARIŞÇI

Düzeltiler
Çilem
"Türkolog"
TERCÜMAN

Web Master
Altuğ "Dreamon" Canıtez
Volkan "Maestro" Çağsal

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Emre Arın, Burçak Caner, Muder, Efe Mumoğlu, Rauf Olcay, Altuğ Canıtez, Volkan Çağsal, Artun Özsemerciyan, Polat Yarışçı, Mehmet Emin Gür, Engin Süzen, Burak Bayburtlu, Ertunç Burak, Can Kantarcı, Nesime Taşan, Murad Omay, Mert Topçu, Timur Çataklı, Serkan Kutlubay, Tuğhan Arslan ve daha nicesi...

Renk Ayrımı
Mavi (212) 272 05 82

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİRYAY

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@kamernet.com

Web Site
http://www.kamernet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi 1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi 1068042-1

64 B-bölgesi
66 the expert
70 Cheats
74 Zoom
76 search engin
78 101
80 ve sonrası overdose

Hayret bişey. Reklam yapın, tabak, çanak, Porselen filan verin. **- Sabah**

Belli ki Matbaa parası çok tutuyor. O zaman gelin bizim son teknoloji tesislerimize orda basın. **-Yine Hürriyet**

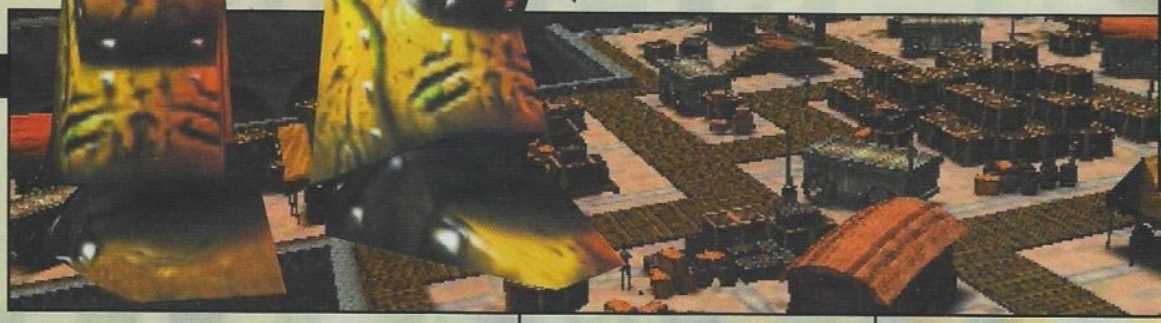
Duymiyim bi daha!! **-MEG'in Babası**

MEGAfon

BİZ HERŞEYİ GÖRÜR, DUYAR, BİLİRİZ (FAKAT BAZEN...?)

SUMMONNER

Descent gibi efsanevi, türünün ilk örneği, baş döndürücü (her anlamda yani), zorlanırsa mide bulandırıcı bir oyunun yapımcısı olan Parallax Software'deki arkadaşlarımız, kazandıkları paraları bölüşememiş olacaklar ki, ayrılmaya karar vermişler. Bu ayrılıktan iki yeni şirket doğmuş. İşte bunlardan ilki Volition Software, tecrübelerinden faydalanarak çok kaliteli bir RPG yazmaya başlamışlar. Tabii oyun'un full 3D olduğunu söylememe gerek yok. Bu konuda usta olduklarını zaten biliyoruz. Bunun dışında sağlam bir öyküye oturttukları güzelcene bir senaryo, türlü türlü büyüler, çeşit çeşit silahlar, birbirinden faklı karekteristik özelliklere sahip bulunan yaratıklar, role-play yapmadaki özgürlük, çabuk öğrenmemiz kolay uyum sağlamamız için uğraştıkları yeni, çok yönlü kombat sistemi gibi yeni ve iddialı bir kaç özelliği ile geliyor Summoner. Baldur's Gate oynayıp da onun gibi kaliteli bir oyun bekleyenlerin, bu yılın sonuna kadar bekleyecekleri kötü haberini verdikten sonra, buyrun bakalım diğer haberimize diyorum...



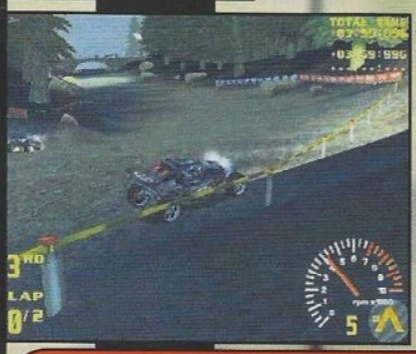
NF5:PORSCHE UNLEASHED

Buyurdunuz mu? Ne alırdınız, çay kahve? gibisinden iğrenç bir espri yapmayacağım. Çünkü yerim yok. Hemen oyuna geçmek istiyorum. İlk çıkan Porsche 356'dan, 2000 model Porsche 911 Turbo'ya kadar 50 sene içinde çıkan 30 çeşit Porsche'la oynayabileceğiniz, istediğinizde alıp satıp, tamir edip, geliştirebileceğiniz, 700 adet orijinal Porshce parçasını alıp takabileceğiniz, kısacası Porsche fan'larının asla ama asla kaçırmayacakları bir oyun geliyor. Çok yakında piyasaya çıkacak olan Need For Speed: Porsche Unleashed, artık tekdüze olan NFS serisine yeni bir tat getirecek gibi.

(Black plate) Page 2 18:56 26.02.2000 ws.qxd

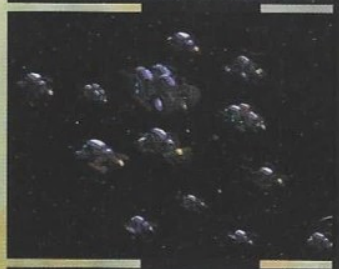
OFFROAD

Hani insana bazen yaşadığı anı daha önce yaşamış gibi olur ya. Dejavu derler adına. İşte öyle oldum bir an. Tam, "Expandable, Incoming gibi çok da iddialı olmayan oyunların yapımcısı Rage Softfare" diye söze başlayacaktım, saki daha önce bu lafları etmişim gibi oldum. Hayırdır inşallah... Neyse devam edelim. Eskiden, benim uzaktan kumadalı bir jeep'im vardı. Acaba ondan mıdır benim bu tür arabalara olan merakım, nerde bu tür oyun görsem hemen atlarım üstüne... Bak bak, yine aynı şey oldu... Sanki ben bu lafları etmişim de, şimdi tekrar söylüyorum. Acaba dün gece o kadar çok sayfa yaptıktan sonra yatınca, rüyamda mı yazıyordum bu oyunun haberini... Öyle bile olsa bu Rage Software gibi bilgileri nerden biliyorum... Neyse devam edelim: Çeşitli upgrade özellikleri ile 13 değişik araba, 24 değişik pist, LAN ve internet de multiplayer oynama özellikleri... Hmmmm... Ne dejavu'su be... Biz bu oyunun haberini yapmıştık. Durun durun, bu sayfada bir yanlışlık var. Çabuk getirin sorumluları karşıma. Rezil olduk, rezil...



ARMADA

Master of Orion'u bilir misiniz. Dört disketti. Devrinin en güzel strateji oyunlarından biriydi. İşte oradaki uçsuz bucaksız uzayı, ırkları, gezegenleri, değişik yaratıkları, internetin de yardımıyla gerçek zamanda yaşıyor hale getirmişler. İnsanlar internet üzerinden server'lara bağlanıp, bir ticaret gemisini, ya da bir filoyu, ya da basit bir gemi komutanını yönetip, değişik kolonilere katılıp uzayda yeni bir hayatı yaşayacaklar. Şimdilik yapım aşamasındaki bu proje gerçekleştiğinde oluşabilecek sorunlara şimdiden çareler bulmaya çalışıyorlar. SVGA ve daha çok eski jenerasyon oyunları andıran grafikleri ile hafif bir nostalji tadı da verecek gibi. Yapımcılar, daha sonra, geliştirilecek oyun sistemi için herkesin oy kullanabileceği sağlam bir altyapı ile insanların karşısına bu yılın sonuna doğru çıkmayı planlıyorlar.

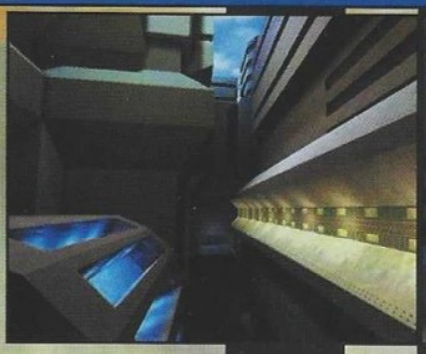


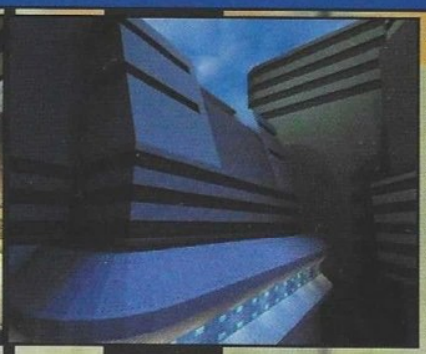
ALLIGIANCE

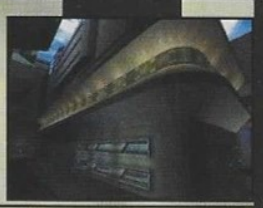
Microsoft'un multiplayer oyun serveri www.zone.com' o kadar çok tutuluyor ki, sürekli sırf multiplayer olarak oynanan oyunları piyasaya sürmeye başlıyorlar. Alligiance'de bunlardan biri. Kısaca uzay savaşı simulasyonu diyebileceğimiz Alligiance, son teknolojinin nimetlerinden yararlanıp hazırlanmış 3D grafikler eşliğinde, zone.com'a bağlanarak diğer rakiplerinizile beraber online olarak oynayıp Microsoft'un ekmeğine biraz daha bal sürmek için bizim sefil internet hatlarımız maalesef çok müsait değil. Zone.com'daki hiç bir yabancını, ping time'ı düşük olan biz Türk'lerle hiç bir oyun oynayamaması aslında, devlet büyüklerimizin acilen bu soruna el atmalarını gerektirse de, biz sessiz çoğunluk, kendi aramızda yine sessiz sessiz multiplayer oyunları oynamaya devam edeceğiz. Nasılsa oynayamayacağınız için oyunun detaylarına girmiyorum, sadece yaram vardı, onu deyiverdim.

SHADOWS OF REALTY

Sıra geldi son ay yapmış olduğumuz yarışmanın sonucunu açıklamaya geldi. Yarışmanın doğru cevabı, Tzar ve Majesty idi. Bu iki oyun gerek Warcraft'a benzer olan konusuyla, gerek sayfada yuvarlaklar içinde duruşuyla birbirine en çok benzeyen iki oyun. Yarışmaya katılan bütün arkadaşlara teşekkür eder, Paranoid Android nick`li ama ismini yazmayan Ankaralı okuyucumuzun kazandığını bildiririm. Ayrıca, Quake 3'ü göndememiz için, bize en kısa zamanda ismini ve adresini bildirmesini rica ederim. Gelelim Shadows of Reality'e... System Shock 2'yi oynadınız mı? Beğendiniz mi peki? İşte bu oyun tam size göre (ay çok klişe habercilik oldu). System Shock ve Fallout karışımı skill sistemi, birçok aktif karekterlerden oluşan komplex dünya dizaynı, Unreal Tournement motoru ile hızlı grafik arabirimi, çok yönlü role-play yapmanızı saplayabilen geliştirilmiş sistemi ile Shadows of Reality ismindeki karizmayı boşa çıkartmayacağa benziyor. Önümüzdeki aylarda güzel RPG oyunlarının gelmesi bu konuda iyi bir rekabet yaşanacağı anlamına geliyor. Güzel, güzel...

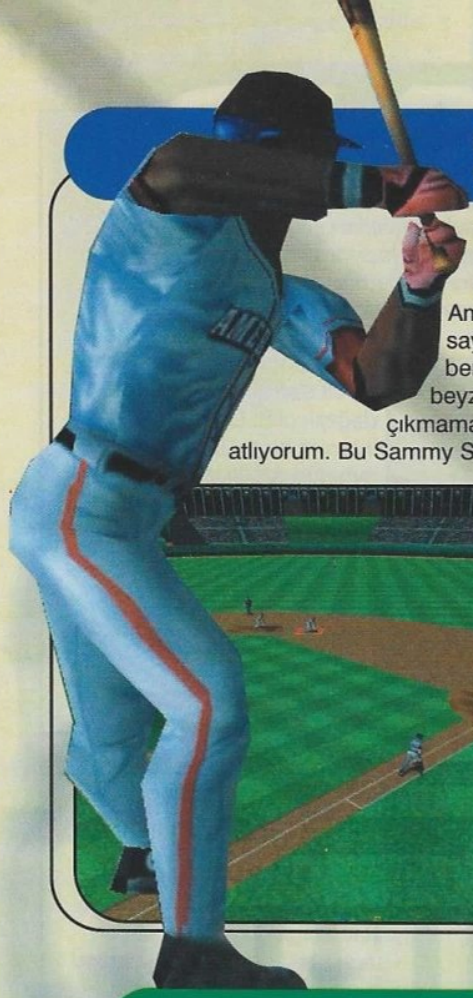


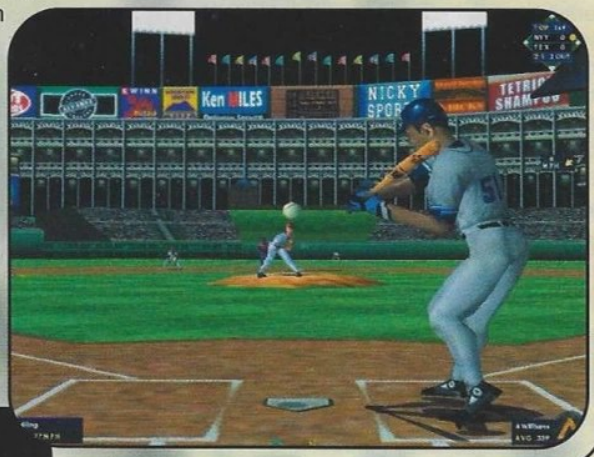




SAMMY SOSA: HIGH HEAT BASEBALL 2001

Hep kurallarını öğrenmek istemişimdir beyzbol'un. Gördüğüm oyunlardan oynadığım kadarıyla ya da seyredebildiğim yabancı kanallarda karşıma çıkan görüntülerden anlayabildiğim kadarıyla, hep çok yaklaştığımı hissediyorum. Ama tam ben 'hah demek topa vuran oyuncu, bütün taşlardan geçip bir tur atınca bir sayı alıyor" diyebildiğim anda benim tezimi yalanlayan bir olayla karşılaşıyorum. Ya da ben karşılaştığımı sanıyorum. Doğru anladığımı da şaşırıyorum. Neyse ne... Ne kadar beyzbol'la ilgilenen okuyucumuz var bilemiyorum ama şu sıralar, yeni oyunların pek çıkmamasından dolayı MEGafon sayfalarını zor doldurduğum için, her çıkacak oyuna atlıyorum. Bu Sammy Sosa kimse artık, ona bir beyzbol oyununun adını vermişler. Sanırım bu alemde gayet ünlü biri bizim Sami abi. 45 değişik stadyumda, değişik zorluk seviyelerinde, gerçekçi atmosferde, inanılmaz graifkler eşliğinde beyzbol oynamak istiyorsanız buyrun Sami'nin Yerine. O size yardımcı olacaktır.

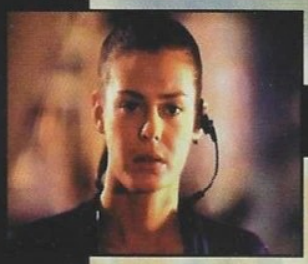


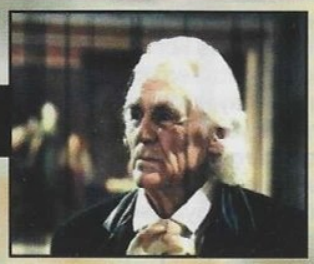


DIVINITY

Bizden saklıyorlar ama sanırım bu Baldur's Gate çok iş yaptı, yapımcıları inanılmaz para kazandı. Bunu gören diğerleri de RPG yapalım biz de çok para kazanalım diyerek birbirleri ile yarışa girdiler. İşte bu yarışta koşturan bir diğer oyun: Divinity:Sword of Lies. Söylenenlere bakılırsa bunun da akıllıca hazırlanmış güzel bir senaryosu var, geliştirimiş yapay zeka ile programlanmış yüzlerce NPC var, güzel bir kombat ara birimi var, Direct 3D ve Glide desteği ile sağlam 3D grafikleri var, yine güzel hazırlanmış "research tree" ve skill'lerin geliştirilmesi sistemi var. Var da var. Söylemesi kolay. Bakalım hangi Baldur's Gate ve Might & Magic 7'deki havayı verebilecek. Hangisi onlar kadar sürükleyici olacak. Yine bu yılın sonlarına doğru ancak hazır olacak bu oyunu da diğerleri gibi beklemekten başka çare yok. İsterseniz tüm bu oyunlar gelince ben sizin için hepsini oynayayım, hangisi güzel, hangisi çirkin bir fizibilite çalışması yapayım, size bildireyim. Paranız boşa gitmesin.

2000 LEAGUES



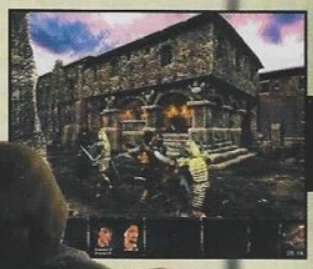


Sonunda full motion video dediğimiz, Temujin gibi, bu tarzı sevenler için "güzel haber" olacak bir haberle karşınıza çıkıyoruz. Hollywood vari set`leriyle, "gerçek" insanlardan oluşan karekterletiyle, Jules Verne'in eserinden etkilenerek hazırlanmış senaryosu ile, gayet mantıklı bilmeceleriyle 20000 Leagues pek yakında gelecek gibi. Sizleri bilmem ama sayın Ertunç Burak çok yakında bu oyunun peşine düşer, ve İstanbul, Ankara, İzmir ve yavruvatan Kıbrıs'ı içine alan bölgede sismik araştırmalarına başlar, oynunu bulur, bir kere yükler bakar, değerli yorumunu yapar ve toplam 750 CD'den oluşan dev arşivine katar. Taa CD'ler demode olana kadar orda kalır

IMPERIUM GALACATICA II ALLIENCE

Herkese hayırlı uğurlu olsun, yeni bir oyun türümüz oldu.Star Wars: Rebellion, Star Trek: Birth of the Federation'dan sonra bir üçüncü olarak Imperium Galactica II çıkınca, bu yeni türe bir isim vermek artık kutsal bir zorunluluk haline gelmişti. Ve netekim, aranılan isim bulundu: 4X. Anlamı ise maalesef ingilizce: eXplore, eXpand, eXploit and eXterminate. Sonuç olarak çoğu kimseye zor gelen ama zor oyunları hele zor stratejileri sevenler için yeni bir soluk geliyor. Full Multiplayer ve 3D desteği ile oynayanlara eğlenceli saatlere geçireceğe benzeyen Imperiyum Galactica.II maalesef benim ilgimi çekmiyor

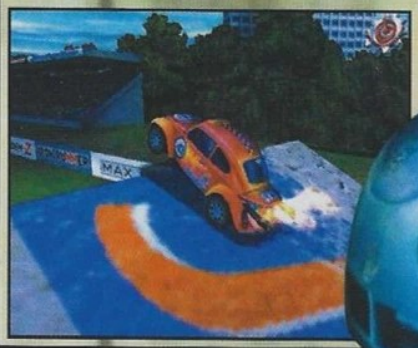
ARCETERA

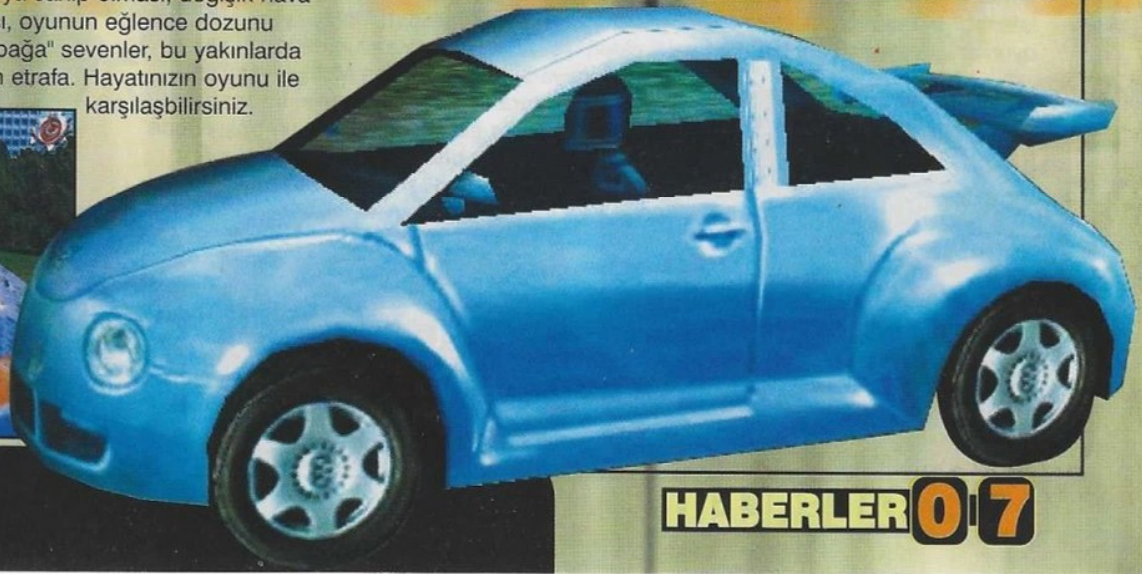


Dile kolay. 12 yıl. Tam 12 yıldır bu oyunu yapmak için uğraşıyorlarmış. Ama sanırım süper bir adventure ile karşı karşıaya olacağız. 100'den fazla yerde 120'den fazla karekter etrafında geçen, güzel güzel grafiklerle OrtaÇağ atmosferini en iyi şekilde yansıtan, sürükleyici bir adventure'da RPG ögeleri içeren, 4 ayrı değişik karekteri canlandırabileceğiniz ve oyunu bitirmek için çok değişik yolları karşınıza çıkabileceği (Blade Runner gibi) ve bu yolları tamamen sizin kararlarınızın belileyeceği (yine Blade Runner gibi) gayet güzel bir adventure bu senenin sonlarına doğru çıkacak. 12 yıldır bekliyoruz, beklediğimize değecekmiş gibi geldi bana... :)

BEETLE BUGGIN

Güzel halkımızın Tospağa diye nitelendirdiği WalksWagen'in 1930'larda üretilmeye başlandığını ve şimdiye kadar 21 milyon gibi inanılmaz bir rakamda sattığını, 1973 yılında populer olup, 1991 yılında da yüzyılın arabası seçildiğini biliyor muydunuz? İşte bu efsane araba ile ilgili bir oyun yapmak için aslında çok da geç kalındı. Sonuç olarak Arcade Racing olan oyunun, türü, grafikleri, oynanabilirliği aslında çok da önemli değil. Split Screen seçeneği ile iki kişinin bilgisayar başında gayet eğenceli saatler geçirebileceği oyunda 17 değişik arabanın bulunması, bir de rakiplerinizin yapay zeka'ya sahip olması, değişik hava şartlarında oynanabiliyor olması, oyunun eğlence dozunu arttırabilecek etkenlerden. "Tospağa" sevenler, bu yakınlarda oyun alırken biraz dikkatli bakın etrafa. Hayatınızın oyunu ile karşılaşbilirsiniz.





DREAMLAND

X-COM: UFO'yu deli oynayıp, her görevi beyninize kazıdınız mı? Güzel... Şimdi, aynı şekilde aklınızın bir köşesine kazımanız gerekecek bir oyun geliyor. Oyun içinde neye sahip olmak isterseniz onun için savaşmak zorundasınız. Asker için altın kazmak gibi bir şansınız yok. (Hala Age of King oynuyoruz belli oluyor mu?) Savaşacaksınız, yeneceksiniz ve alacaksınız. Sonrasında başka hedeflere yöneleceksiniz. Bu sefer de Tüm insanların tekrar özgürlüklerine kavuşması için savaşacaksınız. Zaten o kaynaklar uzaylılara siz elllerinden alıp onları yenin diye verilmiş. Sizde gerekeni yapacaksınız.. Tür olarak tamamen taktik savaşı ve hemen hemen bu tür oyunların hepsinde olan, askerleri eğit, geliştir türü şeylerle uğraşıp, yeni teknolojiler keşfedip var gücünüzle düşmana saldırıyorsunuz. Bir çok oyun eleştirmeni tarafından X-COM: UFO Defence'in tahtına oturacak oyun gözüyle bakılan DreamLand'in ne olup olmadığını hepimiz gelince görecez.

SUDDEN STRIKE

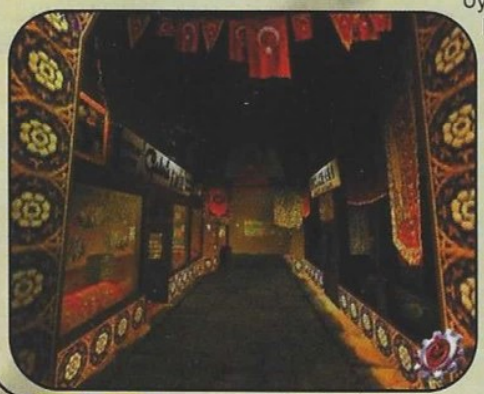
Ben de şaşırmıştım. Son sayfaya geldik, II Dünya Savaşı'nı konu alan bir oyun koyamadık mı biz bu ay MEGafon köşemize diye. Sonunda olmazsa olmazımız oldu (güzel oldu :)) ve II Dünya Savaşı'nda (hayır Ertunç'dan bahsetmeyeceğim ehe), Amerikan, İngiliz, Fransız, Alman (ehe iradeliyimdir), Rus birliklerini 30 ayrı senaryoda komuta edeceğiniz Sudden Strike, her ne kadar ismi bana gayet komik gelse de, güzel bir oyun olacağa benziyor. Bu konudaki Turn-Based stratejilerde Close Combat'ın üstünlüğü tartışılmaz olsa da, etrafta gördüğünüzü grafikler insanı etkilemiyor da değil. Çok gerçekçi olduğu ve yapay zekadan övgüyle bahsedilen Sudden Strike gelir gelmez alınıp bir incelenmesi, güzelse sevilmesi, kötüyse nefret edilmesi (Ertunç! Ahh, ağzımdan kaçtı ehe) gereken bir oyun.

BIG BANG

İki tane konuyla çok alakasız elektromanyetikçi, rastlantısal olarak BigBang teorimini ispatlayıp yine çok rastlantısal olarak Nobel ödülünü aldıkları gün kim derdi ki, gün gelecek Big Bang isimli bir uzay savaşı simulasyonu çıkacak, grafikleri süper olacak, çok değişik silahlar, yine çok değişik uzay gemilerinde kullanılabilecek, yapay zekası çok iyi hazırlanmış düşmanlara karşı sonsuz uzayda savaşılabilecek, multiplayer desteği olacak, güzel hazırlanmış senaryo görevleri olacak ve MEGafon köşesinde bu ay haber olacak. Yaaa, işte böyle arkadaşlar. Dünya rastlantılarla dolu, ayağınızı denk alın.

ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

Türkiye'ye geldiğinde herkesi uzun süre uykusuz bırakan Rogue Spear'ın yeni görevler içeren cd'si pek yakında geliyor. Multiplayer olarak da hem ülkemizde hem de Avrupa'da çok fazla tutulmuştu ki hala pekçok oynayan mevcut. Biz eskisini oynamaya devam ederiz diyorsanız yanılıyorsunuz çünkü ufak bir ayrıntıyı göz önüne almamışsınız demektir... Oyunun bir kısmıda İstanbul'u kapsamakta! Evet gerçekten böyle. İstanbul'un ünlü Kapalı Çarşısında, geçen bir görev de mevcut. Multiplayer oyunlar için ayrıca yeni bir oyun şekli eklenmiş. Artık istersek savunma tarafı olarak oynaya-biliyoruz. Ayrıca Multiplayer haritalara tren yolu. mezarlık, inşaat bölgeleri ve labirentler eklenmiş. Onu bunu boşverinde İstanbul var diye alırız, oynarız, kurtarırız İstanbul'umuzu teroristlerin ellerinden...



YAZAR ARANIYOR

-ölü veya diri-

GameShow ailesine, yazı yazmayı seven, sorumluluğunun bilincinde ve Türkçe ile dost fertler aranıyor.
İlgilenenlerin aşağıdaki oyunlardan kendilerine uygun olanı 1200 kelimeyi aşmayacak şekilde açıklayıp, .rtf olarak kaydetmeleri ve yazar@kamernet.com adresine mail ile ulaştırmaları gerekmektedir.

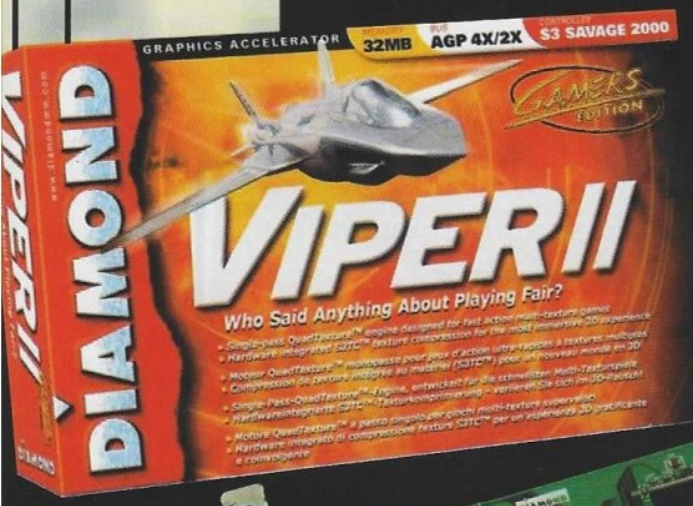
OYUNLAR:
Age of Empires II
Tomb Raider 4
Fifa Soccer 2000
Need for Speed 4
The Sims
Quake III Arena

hard news

Hep almayı hayal edeceğiniz Hardware tanıtımları

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

DIAMOND VIPER II



Ekran kartları konusunda öncü firmalardan olan Diamond geleneği Diamond Viper II ile sürdürüyor. Diamond Viper II, sahip olduğu S3 Savage 2000 işlemcisi ile yüksek performans vaadediyor. Endüstrinin ilk QuadTexture motoruna sahip olan Viper II, ilk anda S3 Texture Compression, geliştirilmiş Alpha Blending modları ve Bump Mapping özellikleri ile dikkat çekiyor. Sinema kalitesinde DVD oynatabilme özelliği DVD filmlerini tek kare atlamadan izleyebilmenize olanak sağlıyor. Viper II bu özelliği donanım desteği ile sağlıyor. Yüksek kaliteli TV çıkışı sayesinde de bilgisayarınızı tam bir oyun makinası haline getiriyor. Kartın 3D özellikleri;

* Anisotropic filtering
* Bilinear filtering
* Bump mapping
* Geliştirilmiş alpha-blending modları
* Tüm ekran anti-aliasing
* Gouraud shading
* MIP mapping
* Her piksel ve mesafeye göre sis efekti (fogging)
* Perspektif düzeltme
* S3 Texture compression (S3TC)
* S3TL Transformation & Lighting
* Single cycle trilinear filtering
* Single pass quad texture motoru
* Specular lighting/diffuse shading
* Subpixel precision
* 8 bağımsız ışık kaynağına kadar destek
* Z-buffering 32-bit / Stencil buffer 8-bit
* Texture Mapping
* Transparency Triangle motoru

Diamond Multimedia - S3 evliliğininen yeni meyvesi olan Diamond Viper II şimdiden oyunseverlerin gözdesi oldu bile...

Bilgi için: Multimedya (212) 216 4568

JAZZ J-9902 5.1 SPEAKER SYSTEM

DVD Player ve Surround ses kartlarına, iyice ucuzlaması ve yaygınlaşmasıyla birlikte artık bir çok bilgisayarda rastlanır oldu. Surround ses sistemlerinde tartışmasız önde giden Creative Labs'ı yakalamaya kesin kararlı gözüken Jazz Speakers, bu kararlılığını Jazz J-9902 5.1 ile gösteriyor. DVD player'lar ve PC DVD sistemleri için Dolby Prologic Decoder'a sahip en uygun fiyatlı ses sistemi olan Jazz J-9902 5.1'in özellikleri ise şöyle:

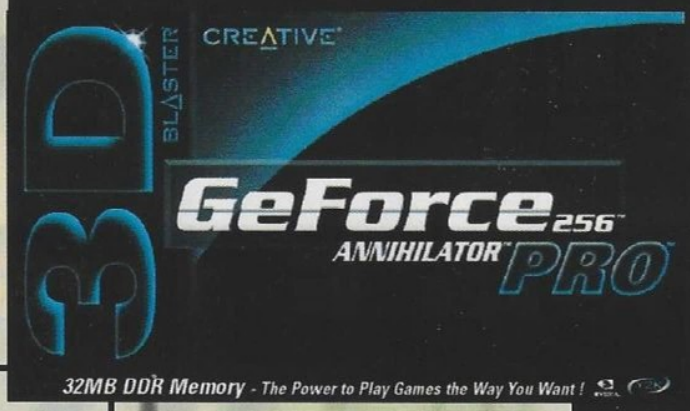
* 2000 Watts PMPO toplam ses gücü,
* 6.5" ağaç kabinli Subwoofer ve 3" Full Range satelite hoparlörler,
* 47 Hz - 18 KHz frekans aralığı,
* Manyetik koruma.

Kurulumu ve kullanımı kolay ve fiyatı rakiplerine göre hesaplı olan Jazz J-9902 temiz ve güçlü sesi ile alınmaya değer bir ürün.

Bilgi için:
Multimedya (212) 216 4568

Artık caz yapmayın, bu ses sizi çıldırtacak.

3D BLASTER GEFORCEPRO



Creative yeni ekran kartı 3D Blaster GeForce PRO ile hız sınırlarını alt üst ediyor. 3D Blaster GeForce PRO, oyun severlere 3D oyunları, grafik uygulamalarında yeni bir çığır açıyor. Muhteşem teknolojisiyle 3D Blaster GeForce PRO, olağanüstü görsel zenginliklere sahip oyunları da müjdeliyor. Günümüze dek üretilen ekran kartlarında CPU'nun yaptığı transform ve lighting işlemlerini, 3D Blaster GeForce PRO' da, GPU işlemcisi, CPU'yu kullanmayarak, üstelik ekran kartının performansını düşürmeyerek gerçekleştiriyor. 4 rendering pipelines'a ve 23 milyon transistöre sahip olan GPU, saniyede 15 milyon üçgen hesabı ve 480 milyon piksel rendering yapabiliyor. Tüm bu kriterler GPU'nun Pentium III işlemcisinden iki kat daha kompleks bir yapıya sahip olduğunu vurguluyor. 3D Blaster GeForce PRO sahip olduğu 300 Mhz'lik 32 MB'lık DDR (Double Data Rate) memory ile en favori oyunlarınızı 1280x1024 çözünürlükte ve 32 Bit renk derinliğinde frame atlatmaksızın oynama şansını sunuyor. Bütün gelişmiş 3D API'lerini destekleyen 3D Blaster GeForce PRO, 2D hızlandırıcısı ile mükemmel Windows çözümleri sunarken, OpenGL ICD desteğiyle de eşsiz CAD/CAM dizaynlarına ışık tutuyor. Beraberinde gelen Inter Video Win DVD yazılımıyla DVD filmlerini büyük bir seyir keyfine dönüştüren 3D Blaster GeForce PRO, Colorofic ve 3 Deep yazılımlarıyla monitördeki görüntü kalitesini mükemmelleştiriyor. 3D Blaster GeForce PRO, AGP 4x desteği ve DDRAM'in sağlamış olduğu 4.8 GB/s toplam memory bant genişligiyle 3D uygulamalarda yavaşlık sorununu tarihe gömüyor. 3D Blaster GeForce PRO 256 Bit grafik mimarisiyle, 32 MB yüksek hızlı DDRAM' iyle ve 350 Mhz RAMDAC hızıyla grafik kartlarının lideri olduğunu ispatlıyor. Tabii ki bizlere de 330$'ı sayıp kartın keyfini çıkartmak düşüyor.

Bilgi için:
Genpacom (212) 2881078

CD-RW BLASTER 8432

Creative, CD oluşturmak isteyenlere en süratli alternatifi sunuyor; CD-RW Blaster 8432! Önemli dokümanları bir bütün halinde güvenle saklayabilen CD-RW Blaster 8432, hızı ve kolay kullanımı ile rakiplerinin önüne geçiyor. PC'lerde CD Master'ları büyük bir rahatlıkla hazırlama şansı veren CD-RW Blaster 8432, sürükle bırak mantığıyla, CD ve CD-RW'lara kayıt imkanı sağlıyor. Özellikle dokümanları yedekleyip arşivlemek, müzik ve filmleri kaydetmek için ideal bir çözüm olan CD-RW Blaster 8432, MP3 tutkunlarını da unutmuyor. Ekstra yazılımı ile audio CD'leri direkt olarak MP3'e çevirip kaydedebilen CD-RW Blaster 8432, audio CD'leri, multimedia içeriklerini en ekonomik biçimde oluşturma olanağı sunarken, bünyesindeki kolay kullanımlı yazılımları ile bütün riskleri ortadan kaldırıyor. Enhanced IDE arabirimini kullanan CD-RW Blaster 8432, 155/ms erişim süresine ve 2MB'lik tampon belleğe sahip. DMA desteğiyle hızlı veri transferini ve minimum CPU kullanımını gerçekleştiren CD-RW Blaster 8432, Digital Audio Output birimi sayesinde Sound Blaster Live ile mükemmel bir uyum göstererek, pürüzsüz olağanüstü sesleri dinleme şansı sunuyor. 1200 KB/S CD-R, 600KB/S CD-RW, 4800KB/S CD-ROM okuma hızına sahip CD-RW Blaster 8432, CD-Audio, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-I, Photo CD, CD-RW, Video CD, CD Extra, disk formatlarını okuyabiliyor. Yeni yapısı sayesinde yatay veya dikey kullanım olanağı sunan CD-RW Blaster 8432 beraberinde, Nero 4.0 ve ProssiabCD yazılımlarını ve Creative CD-RW Drive, audio kablosu, 10 adet CD-R medya, 1 adet CD-RW medya, IDE kablo, kullanım kılavuzu donanımlarını sunuyor. 340$'lık uygun fiyatı da cabası!

Bilgi için:
Genpacom (212) 2881078

Eşşiz performans

A4 TECH IR-W 5 CABLE FREE MOUSE

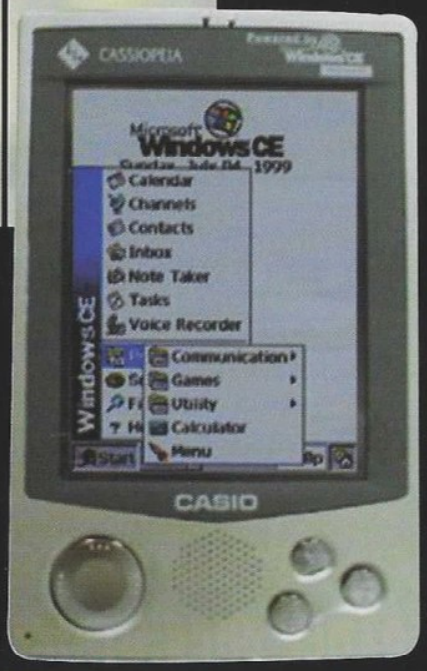
Dünyanın önde gelen mouse üreticilerinden olan A4 Tech yine yepyeni bir ürünle karşımızda. A4 Tech kablosuz mouse sayesinde artık masamızın üstünde artık daha fazla özgürlüğe sahip olacağız. Kablosuz olmasının yanısıra yatay ve dikey pozisyonda kaydırma yapabilmek için iki adet tekerleği olan olan IRW-5, 160 derecelik geniş bir uygulama açısına sahip. 520 DPI'lık yüksek çözünürlüğü, programlanabilir 3. butonu, ergonomik dizaynı ve hem yatay, hem dikey konumdaki kaydırma özelliğiyle göz dolduran ürün, Windows 3.1 / 95 / 98 / NT sürücüleri ile beraber geliyor. Otomatik power on/off özelliği sayesinde pil kullanımını minimize eden IRW-5, 20$ olan fiyatıyla da rakiplerine büyük fark atıyor.

Bilgi için:
Multimedya (212) 216 4568

Farenin kuyruğu kesildi

hard news

Casiopeia E-105



Ben küçükken -ki bir hayli zaman geçti üstünden, yorulduk, yaşlandık :)- bir elektronik saate sahip olmak büyük bir lükstü. Nerde o zaman kilo hesabı satılan saatler... Alacaksan Casio alacaktın. Casio almak da o zamanlar bayağı bir kasıyodu. Neyse efendim, aldık sonunda bir tane. Süper bir alet... 7 melodili falan. İlkokul yıllarımda ne kadar kız varsa okulda hepsi benim peşimde. Biz diyoruz saatin hikmeti. Meğerse yakışıklı adammışız da ondanmış... Biz de saate yüklemişiz kerameti. Büyüyünce öğrendik! Daha fazla dallandırmadan geyiği gelelim Cassiopeia E-105'e...

Her ne kadar "çağımızın hastalığı stress" dense de bence esas hastalık unutkanlık. Bu unutkanlık bizlere bazen büyük paralar, bazen büyük fırsatlar kaybettirebiliyor. Bazen de sevdiklerimizi... Bundan 2 - 3 sene öncesine kadar yoğun tempoda organize olabilmenin yolu ya komik databanklar, ya da cepte taşınan not defterleri idi. Öyle ya -notebook bile olsa- bir bilgisayarı günün 24 saati yanında, elinin altında taşımak kolay bir iş mi? O zaman değildi. Şimdi ise çok kolay. Cassiopeia E105, evinizdeki bilgisayarınız ile yapabildiğiniz bir çok şeyi yapabilmenizi sağlayan, küçücük boyutları ile her zaman yanınızda taşıyabileceğiniz bir dost. 16 bit renk derinliğinde çalışan ekranı, Windows CE işletim sistemi ve 32 MB Ram'i size evdeki bilgisayarınızı aratmayacak özellikler arasında. Yüklenen film dosyalarını izleyebilme ve CD kalitesinde stereo ses çıkışı eşsiz multimedia özelliklerinden sadece bir kaçı. Seri porttan veya kızılötesi kablosuz bağlantı ile evdeki bilgisayarınızla da senkronize edebileceğiniz Cassiopeia E-105, isterseniz bir modem adaptörü sayesinde Internet'e de bağlanabiliyor. Özellikle yoğun iş temposu olanlara ve unutkanlığı huy haline getirmiş olanlara (benim gibi) şiddetle tavsiye edilir.

Bilgi için:
Ersa İthalat (212) 220 1055

Creative Modem Blaster USB

Creative, portatif iletişim uzmanı Modem Blaster USB'yi sunuyor. USB portundan PC'ye bağlanan Modem Blaster USB, bilgisayarınızın seri portlarını özgürlüğüne kavuşturuyor. Auto detect (otomatik seçme) özelliğiyle, günümüzde aktif olan V.90 ve K56 Flex standartlarını destekleyen Modem Blaster USB, güçlü telefon özellikleriyle kalitesini vurguluyor. Modem Blaster USB, Full Duplex speaker özelliğiyle, profesyonel ses kalitesini standart hale getiriyor. Windows 95/98 Plug and Play uyumlu Modem Blaster USB, profesyonel telesekreter özelliğiyle, gelen faks ve telefon mesajlarını çağrı cihazına iletebiliyor. Modem Blaster USB; ITU V.90 ve K56 Flex 56.000 bps - ITU V.34 bis / V.32 / V.22 bis / V.22 / V.21 / V.23 / V22A/B - Bell 212A / 103 V.17 / V.29 / V 27 ter, data ve faks standartlarını, ITU V.42 ve MNP 4 - ITU V.24 ve MNP 5, data sıkıştırma ve düzeltme standartlarını destekliyor.

G3 faks standardı sayesinde Modem Blaster USB, G2 modundan %50 daha hızlı faks çekebiliyor. Video konferans (V.80) fonksiyonuna sahip Modem Blaster USB, gelecek için software upgrade özelliğiyle yarınları da garanti altına alıyor. Modem Blaster USB beraberinde; Audio Highway, MS Internet Explorer ve Creative MediaRingTalk yazılımlarını sunuyor. İsterseniz bu canavara 79$ ödeyerek sahip olabilirsiniz...

gerçeğe yakın değil gerçeğin ta kendisi

ELSA

GLoria II

nVIDIA Quadro

ELSA

ERAZOR X

nVIDIA GeForce256

ELSA

ELSA ERAZOR III Pro

nVIDIA RIVA TNT2 Pro

EKRAN KARTLARINDA İLK VE DOĞRU ADRES

Web: http://www.tet.com.tr
E-mail: elsa@tet.com.tr
Tel: 0 212-256 35 32/256 38 64

TET

ne VAR ne YOK

Muder'im yalnış anlama. İşinde, köşende gözüm yok! Biliyorsun bu sayfada her ay bilgisayar piyasasındaki iyi ve kötü olaylara bir bakış atıp, olaya biraz da şahsi yorum katıp birşeyler karalıyorum. Bu ay sanal alem denk geldi hep. Bir daha olmaz :). Sürç-i lisan ettiysem affola...

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

Internet Benim Memleket

Kadim dostum, süper yazar, aynı zamanda da süper bir insan olan Muder tarafından yazılan, Internet ile ilgili öğrenmek istediğiniz herşeyi basit ve anlaşılır bir dille anlatan Internet Benim Memleket, "alınması gerekenler listesi"ne bir an önce not edilmesi gereken bir kitap. Internet'e sörften chat'a, FTP'den kişisel sayfa yapımına kadar her türlü bilgiyi içeren kitapta ayrıca bir rehber niteliğinde olan geniş bir bookmarks kısmı da mevcut. Eğlenerek öğrenmek -ama mutlaka öğrenmek- isteyen herkese şiddetle tavsiye edilir...
Tüm seçkin kitapevlerinde.
Online satış için www.data.com.tr

Savulun, NetShow geliyor...

net★show

Türkiye'de Internet dergilerine yeni bir rakip geliyor; NetShow. Tamamen profesyonel bir kardo tarafından hazırlanan NetShow gemisinin kaptanı, bilgisayar medyasının yakinen tanıdığı tecrübeli isim Murat "MAC" Adanç. Internet'te yolunu kaybetmeden güvenle surf yapmak amacında olanların mutlaka alması gereken bir dergi olan NetShow, içerik açısından bir bookmark dergisi niteliğinde. 950.000 TL olan fiyatı ile de en azından bir denemeye değer.
1 Mart'tan itibaren tüm gazete bayilerinde...

IXIR.NET

ixir
SINIRSIZ İNTERNET
24

Hızla gelişen Internet sektörüne her ay irili ufaklı bir ya da birkaç servis sağlayıcı daha katılıyor. Bunlardan sonuncusu olan ixir, son zamanlarda çıkan yeni servis sağlayıcıların içinde emin adımlarla yürüyen bir firma görünümünde. Yaptıkları reklam kampanyaları ve dağıtım konusunda yaptıkları akıllı kampanya ile bir anda tüm piyasayı saran ixir, sesini her yerde duyurdu. Yaptığımız deneme bağlantılarında gayet iyi performans gösteren ixir için son olarak her servis sağlayıcı için dilediğimi diliyorum; "inşallah iki ay sonra siz de diğerleri gibi olmazsınız".
ixir müşteri destek hattı (216) 458 4848
e-posta destek@ixir.net

Compex Multimedya - Internet 2000 izlenimleri

Bir Compex'i daha geride bıraktık. Geride bıraktık da yorgunluğu hala daha peşimizi bırakmadı. Küçük fakat onurlu (o ne ki şimdi!) standımızda sizlerle buluşmak yorgunluğumuzu biraz olsun hafifletti. Fuar alanı bu yıl, diğer yıllardan farklı olarak Internet servis sağlayıcıların egemenliği altındaydı. Internet'in yaygınlaşması, Internet'in değerinin anlaşılması ve ticari geleceğin artık Internet'te olduğunun bilincine varılması idi sanırım bu sonucu getiren. Standlara harcanan paralara bakarak "bu paralar buraya harcanacağına alt yapıya harcansaydı, acaba meşgul sesleri ile daha az mı karşılaşırdık?" sorusunu sormadan edemedim kendime... Keyifli bir fuar oldu, eğlendik. Hatta Turk.Net standında görevli olan bireysel bişeyler müdürümsüsü arkadaşın "müziğin sesi sizce çok açık değil mi?" şeklindeki soruma "standına git yoksa o standı da elinden alırım" şeklinde verdiği cevap bile bu keyfi ve eğlenceyi bozmaya yetmedi. Bu "yarı Lemur - yarı insan" arkadaşı şiddetle kınıyor ve diyorum ki; "alırsın!".

Internet'te güvenli alışveriş

Ticaretin geleceğinin Internet'te olduğunu söylemek için müneccim olmaya gerek yok. "Görünen köy kılavuz istemez" demiş atalarımız... Data Bilgisayar kısa bir süre önce başladığı Internet'te satış konusunda bir hayli yok katetti. Bilgisayar konusunda geniş bir ürün yelpazesi ile müşterilerine hizmet sunan Data Bilgisayar, Internet'te güvenli alışveriş konusunda da yeterince titiz davranıyor. Bilgisayar parçaları ve sarf malzemeleri dışında dışında hobi malzemeleri ve bilgisayar oyunları ile de hizmet veren Data Bilgisayar web sitesi bookmarklarınıza hemen eklenmeli...
www.data.com.tr

Nedir bu Warhammer?

Warhammer GamesWorkshop LTD tarafından üretilen bir masaüstü starteji oyunu... Oyun çocukluğumuzda oynadığımız kurşun askerlere benzeyen minyatürlerle oynanıyor. GamesWorkshop LTD Türkiye distribütörü Oversoul LTD ile Kamer Bilgisayar arasında yapılan anlaşma ile Kamer Bilgisayar artık Warhammer oyunları İstanbul genel dağıtıcısı oldu. İstanbuldaki oyun meraklılarına duyurulur...
Kamer Bilgisayar (212) 260 3776

Bilgisayar kullanmayı öğrenmek artık çok daha kolay

Adını CDROM Data dergisinden bildiğimiz Infinity Experts yepyeni bir serinin yayınına başladı. 'CDROM Data Özel Sayı' adı ile yayınlanan bu serinin ilk ikisi 'Asistan' ve 'Microsoft Office 2000 Öğreniyorum'. 300 konu başlığı ve 10 saate yakın görsel ders ile görerek ve duyarak kolay öğrenim imkanı veren 'Office 2000 Öğreniyorum', 2.000.000 liralık fiyatıyla da bu imkanı size uygun fiyatla sunuyor. 'Asistan'da ise Mouse kullanımından sık sorulan sorulara kadar geniş bir aralıkta temel bilgisayar bilgileri bulunuyor.
Infinity Experts (216) 4164274

HER ÇEŞİT FRP MALZEMESİ

TRS ÜRÜNLERİ, MAGIC THE GATHERING,
WHITEWOLF ÜRÜNLERİ, FRP ROMANLARI,
ZARLAR, PROTECTOR'LAR
VE TÜM FRP AKSESUARLARI...

CD OYUNLARI

EN YENİ CD OYUNLARI
AVRUPA İLE AYNI ANDA...

OEM PARÇALAR

3D EKRAN KARTLARI, 56K MODEMLER,
CDROMLAR, DVDROMLAR, SES SİSTEMLERİ,
INTERNET PAKETLERİ,
SCANNERLAR, TV KARTLARI...

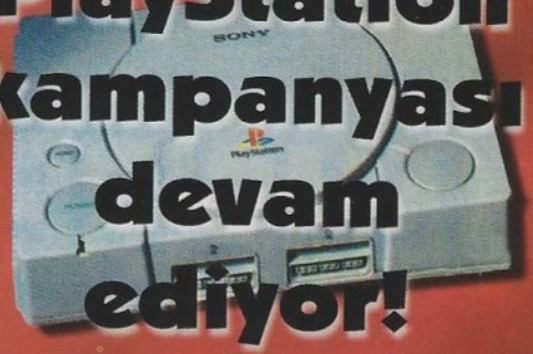
VE BİLGİSAYARLA İLGİLİ HER ŞEY

KOMPLE BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ,
HER MARKA YAZICI,
YAZICI KARTUŞLARI,
BOŞ CDLER, HER ÇEŞİT KABLO...

KADIKÖY'DE TEK BİR ADRESTE...

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYE'NİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM...

PlayStation kampanyası devam ediyor!



UYGAR ELEKTRONİK

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞ HANI NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY/İSTANBUL TEL: (0216) 336 7354 - 338 0895

bekleyişlere son ve derin bir bakış

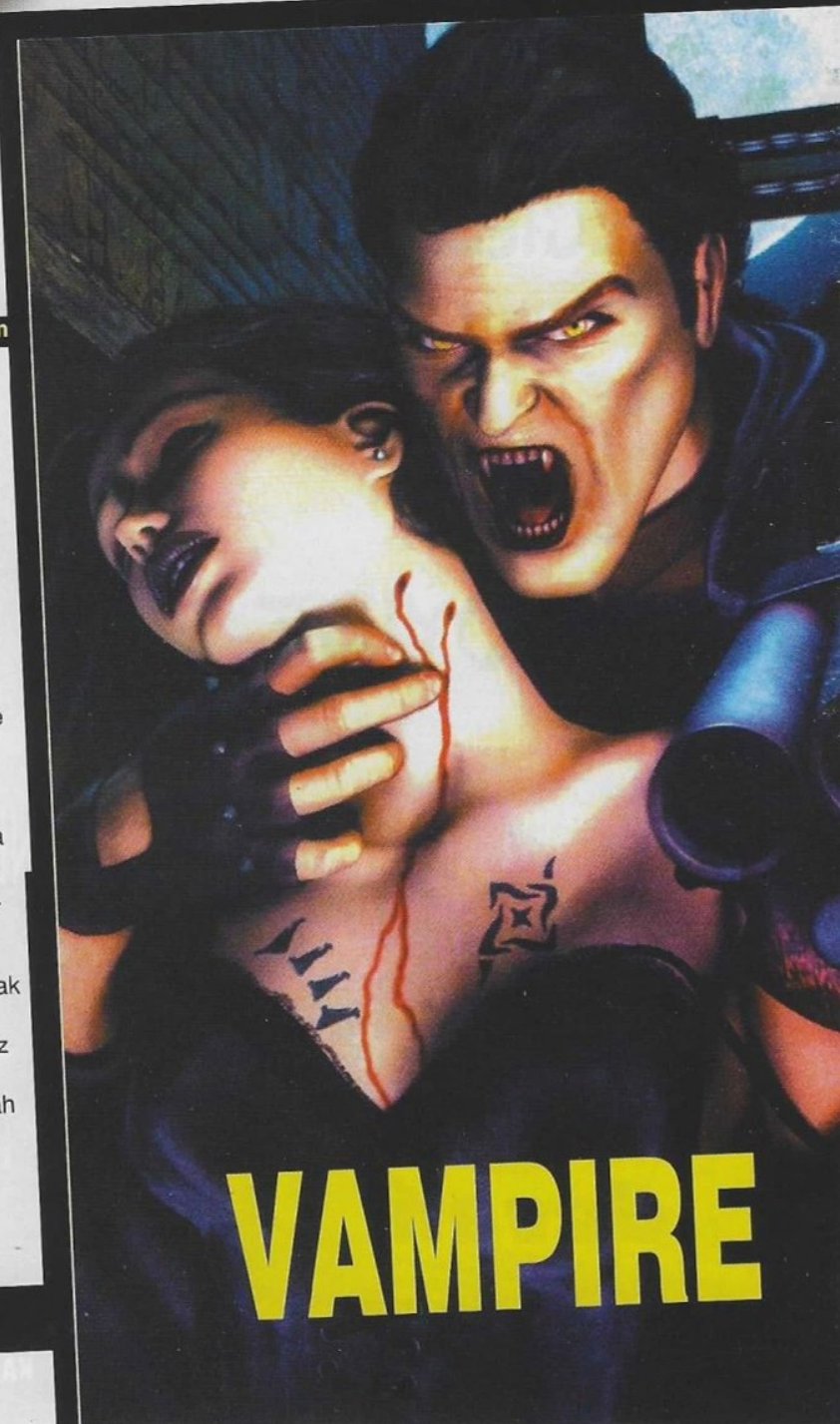
Son bakış

bi kaç detay vermek lazım!!

Efe Mumoğlu
emumoglu@kamernet.com

Uzun zamandır adını ve screen shot'larını her yerde gördüğümüz Vampire the Masquerade: Redemption çok yakında piyasaya çıkıyor. Oyun beta aşamasına ulaştı, sanırım şu sıralar play test'leri yapılıyor. Bildiğiniz gibi (ya da bilmediğiniz gibi..) Vampire the Masquerade, White Wolf firması tarafından hazırlanan World of Darkness sahnesinde geçen masa üstü rpg'si.. World of Darkness ve Vampire konusunda ayrıntılı bilgi istiyorsanız kardeş dergimiz FRP&MAGIC'i almanızı tavsiye ederim. Bu arada Vampire hakkında hiç birşey bilmeyenler için; bu oyunda bir vampiri canlandırıyorsunuz (hehe)... Nihilistic Software Redemption'ın oyuna yabancı olan insanların da düşünülerek yapıldığını belirtiyor. Oyundaki kurallar daha basit şekilde aktarılmış. Böylece Vampire'e yabancı olan bir oyuncu Redemption'da fazla yabancılık çekmeyecek. Ayrıca tecrübeli oyuncuları da tatmin edecek unsurların bulunduğu da söyleniyor. Henüz elimizde bir demo olmadığı için sadece onların söylediklerinden yola çıkarak yorum yapabiliyoruz. En iyisi bu -miş -muş'ları bırakıp biraz daha kesin olan şeylerden bahsedelim. Oyunumuz 12. yüzyıl Prag'ında başlıyor. Karakterimiz Christof Romauld koyu dindar bir crusader. Hayatta herşeyi siyah ve beyaz olarak gören Christof şeytani güçlere karşı verdiği savaşların birinde ağır şekilde yaralanıyor ve bir manastırda ona yardımcı olan rahibe Anezka'ya aşık oluyor. Ancak büyük bir talihsizlik eseri en büyük düşmanlarından birine dönüşüyor; bir vampire... Daha sonra Anezka'nın kaybolması üzerine yaşadığı şoku üzerinden atmaya çalışarak onu bulmak için araştırmaya başlıyor...

Vampire the Dark Ages setting'inde başlayan oyunun ilk iki bölümü Prag ve Viyana geçiyor. Londra ve New York bölümleri ise günümüzde geçiyor. Her şehir bir bölüm olmak üzere 4 ana bölümden oluşuyor Redemption. Vampire sadece düşmanlarınızı öldürerek kendinizi



Oyunun en heyecan verici yanlarından biri de multiplay'de desteklediği ilginç özellikler.

geliştirdiğiniz çalıştığınız bir oyun değil. Verdiğiniz en büyük savaş kendi içinizde büyüyen canavara karşı. Oyun boyunca insanlığınızı korumalı ve içinizdeki canavara alışmalısınız. Tabii ki bütün bunlar hayatını basit bir düşünce sistemi üzerine kurmuş olan karakterimiz için hiç kolay olmayacak. Oyun boyunca verdiğiniz tüm kararlar hikayenin gelişimini ve sonunu etkileyecek. Combat'lar, puzzle'lar ve uzun konuşmalar oyunu oluşturan elementler. 4 bölüm içinde 16 ana görev ve senaryonun parçası olan birçok yan görev bulunuyor. Oyunun içinde yüzden fazla NPC bulunuyor.

Oyun ekranı üç boyutlu ve izometrik bakış açısından gösteriliyor. Ancak istediğiniz zaman first person moduna geçerek oyun dünyasını daha yakından inceleyebiliyorsunuz. Herşeyi mouse ile ekrana tıklayarak yapıyorsunuz.

Combat'lar real time olarak gerçekleşiyor, Christof'u siz yönetiyorsunuz ve diğer karakterler de bilgisayar tarafından zekalarına ve onlara verdiğiniz komutlara göre hareket ediyorlar. Yönetim oldukça kolay, sadece kullanmak istediğiniz yetenek veya silahı seçtikten sonra düşmanın üzerine tıklıyorsunuz. Combat sırasında kullanabileceğiniz birçok yetenek ve özellik bulunuyor. Bir vampirle savaşırken kalbine kazık saplayıp hareketsiz bıraktıktan sonra bir el bombasıyla patlatabileceğiniz gibi o durumdayken bırakarak güneş doğduğunda ölmesini de sağlayabilirsiniz..

Konuşmaları size sunulan seçenekler aracılığı ile gerçekleştiriyorsunuz. Tek kişilik oyunda bütün konuşmalar seslendirilmiş ve karakterler kelimelere göre dudaklarını oynatıyorlar, aynı zamanda kamera karakterler çevresinde dolaşarak etkiyi arttırıyor.

Oyunun en heyecan verici yanlarından biri de multiplay'de desteklediği ilginç özellikler. Ana senaryoyu başkalarıyla birlikte oynamak yeni birşey olmasa da "git şeytanı öldür" şeklinde bir senaryosu olmadığı için ilginç sonuçlar yaratabilir. Bende en fazla merak uyandıran özellik ise "Story Teller" modu. Burada bir kişi online olarak oyun yöneticisi oluyor ve diğer karakterler de yine online olarak story teller'ın yönettiği oyunu oynuyorlar. Story Teller oyun üzerinde istediği her türlü değişikliği yapmakta serbest, oyunla birlikte gelen (ya da geleceği söylenen) editörler yardımı ile kendi binalarınızı, şehirlerinizi, eşya ve NPC'lerinizi yaratabiliyorsunuz. Ayrıca bunları net üzerinden de indirebileceksiniz. Story Teller bir oyun açtığında oyun üzerindeki kontrolünü de kendisi belirliyor. Böylece oyuncular oyunun kurallarını görerek kabul etmeyebiliyorlar.. Fikir oldukça güzel, bakalım uygulaması nasıl olacak..

Teknik özelliklere gelince.. Net üzerinde dolaşan tonlarca screen shot'tan da görebileceğiniz gibi oyun görsellik açısından oldukça gelişmiş. Sistem gereksinimleri konusunda yapılan tahminler güçlü bir 3D işlemcinin gerekeceği yönünde (parantez açıp TNT2 diye yazmışlar) (mesela TNT2). 3D API olarak Glide'ı da kullandığı için Voodoo 3 kartınızda sorun çıkarmadan çalışması gerekir (TNT'den kötü görünür mü onu bilemem..). Yüksek performans ve detay için Transform and Lightning işlemcisi taşıyan bir grafik kartı öneriliyor (GeForce). Screen shot'lar T&L kullanıyor mu bilmiyorum ama bu desteğin ne boyutta olduğunu oyun çıktığında göreceğiz. Sadece hızlandırma amaçlı mı yoksa polygon detayını arttırmak için mi kullanıldığını merak ediyorum, çünkü bu durumda yeni 3dfx kartları ile GeForce arasındaki farkı açıkça görebileceğiz.. Ayrıca oyun büyük ihtimalle 2 CD olarak sunulacak. Bütün text'ler seslendirilmişse ya çok az text var ki bu düşük bir olasılık ya da çok iyi bir sıkıştırma yöntemi bulmuşlar.. Umarım Nocturne'de olduğu gibi bütün oyunu sıkıştırma yoluna gitmemişlerdir..

Neyse, son olarak oyundaki disiplinlerden bahsederek neler yapabileceğiniz konusunda biraz fikir vermek istiyorum.

Feral Claw: Tırnaklarınız uzayarak keskin pençelere dönüşüyorlar, bu şekilde taşa hatta demire bile hasar verebiliyorsunuz

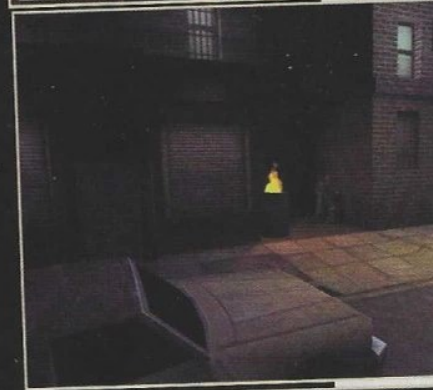
Celerity: Doğa üstü hız ve reflekslere sahip olmasınız sağlıyor..

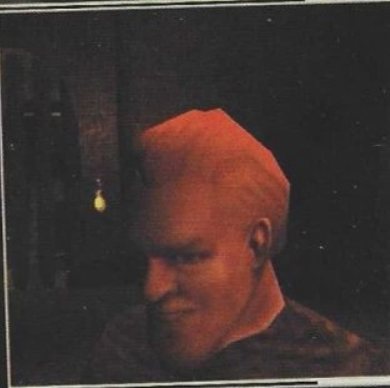
Lure of Flames: Bu disiplinle ateşi kontrol ederek küçük bir alevden büyük ateş topu yaratabiliyorsunuz.

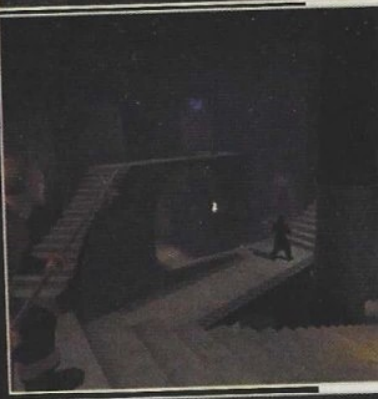
Heightened Senses: Adından da anlaşılabileceği gibi görme, duyma gibi hislerinizi keskinleştiriyor.

Mesmerize: Bir vampire kurbanının düşüncelerini etkileme gücünü veriyor..

Elimizdeki bilgiler şimdilik bundan ibaret, oyunun yayıncı firması olan Activision dışarıya çok az bilgi sızmasına izin veriyor, gerisini oyun geldikten sonra öğreneceğiz sanırım. Eğer vaad ettiklerini yerine getirebilirse, özellikle Story Teller modu sayesinde büyük bir başarı elde edeceğini düşünüyorum Redemption'ın.. Neyse zaten fazla birşey kalmadı gelince hep birlikte göreceğiz...







THE MASQUERADE

TSR'nin ünlü FRP oyunu
oldu. Artık bu ünlü

PLANESCAPE™ TORMENT™

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com

Planescape de bilgisayar oyunu setting için masalarda sürünmenize gerek yok. Bu ayın en iyi oyunu kaçırmayın

Bu yazıyı yaklaşık bir buçuk saat içinde yazmam gerektiğini biliyor musunuz? Nereden bileceksiniz? Yine işleri son ana bıraktığımı sanmayın. Bu sefer her şey planlandığı gibi gitseydi, yazıyı zamanında yazabilecektim. Fakat, ilk defa bir yazıyı plansız olarak geç yazıyorum. Yani, anlayabileceğiniz gibi, bundan önce yazıları planlı olarak geç yazıyordum. Bu da bir tarzdır. Her şeyi mümkün olduğunca geç yapmak her zaman iyidir. Diyelim arkadaşlarınızla nefes tutma yarışması yapacaksınız, ne kadar geç başlatırsanız kronometreyi o kadar iyidir. Daha müstechen örnekler verebilirdim ama bu dergiyi ufak (minik) çocukların da okuduğunu düşününce bundan vazgeçtim. Konudan çok uzaklaşmayalım.

Bu ay ki oyunumuz PlaneScape: Torment. Bilmeyenler için söyleyeyim, PlaneScape'in benim için çok özel bir yeri vardır. Hayatımda ilk defa FRP oynamaya PlaneScape'te başlamıştım. Ah, ne kadar da düşüncesizim, belki aramızda PlaneScape nedir onu bile bilmeyenler vardır, ki olması da doğal. O zaman çok baştan başlamak lazım. Bu ay, biraz değişik bir yazı yazmak istiyorum. Şöyle ki, PlaneScape: Torment, ki dikkatli okuyucular bunun bu ay tanıtacağımız oyun olacağını anlamışlardır, piyasaya sürüleli iki aydan fazla oldu. Bu süre içinde bir çok okuyucunun oyunu aldığını, ilerlediğini, hatta bitirdiğini düşünüyorum, ki zaten kendi arkadaşlarım da bunu yaptılar. Bunun bize getireceği sonuç şöyle: birincisi oyunu alıp almamak konusunda kararsız kalmış olanlara tavsiyelerde bulunacağım. İkincisi de bu oyun hakkında, ve bu merkezde bilgisayarda RPG'ler hakkında yorumlar yapacağım. Zaten artık dergide bir RPG köşesi olmadığına göre bir çok okurumuzun da bu konuda bilgi sahibi olmadığını düşünüyorum. Bir süredir aldığım eleştiriler de, bu tür makale tarzı yazıların mönü açıklamalarından daha yararlı olduğunu gösteriyorlar.

Şöyle başlayalım: RPG, Role-Playing-Game demek. Aslında masaüstünde oynanmak üzere tasarlanmış bir oyun türü. Aktörlük manasında oyunculuk öğeleri de taşıyor. Şimdi bunu anlatmanın çok bir yeri yok. Bu oyunlarla ilgileniyorsanız o zaman yine bizim çıkarttığımız FRP&Magic'in sayılarını alabilirsiniz. Şimdi birazcık bilgisayarda RPG'lerden bahsedelim diyorum.

RPG aslında senaryosunun bir insan tarafından yazıldığı ve canlı olarak oynatıldığı bir oyun türü. Yani mesela ben size oynatıyorsam, senaryonun her anında konu benim kontrolüm altında olduğu için, siz oyuncuların yaptıkları her şeye reaksiyon gösterebilirim. Sonsuz serbestlik bu oyun türünü güzel yapan şey olsa gerek. Oysa, hesaplanmış ihtimallerden başka hiçbir şey yapamayan bir bilgisayar programından bunu yapmasını nasıl bekleyebiliriz ki? İşte o yüzden bilgisayar RPG'lerinde kullanılan bazı klişeler vardır. İşte gerçek bir oyundan ayıran faktörler ve bunların PlaneScape: Torment'taki yerleri...

Başka Karakterlerle Diyaloglar

Masaüstünde RPG oynarken oyunun büyük bir kısmı karakterler arasındaki diyaloglar halinde geçer. Ki zaten, amacı rol yapma olan bir oyundan da bu beklenir. Ve bu oyun türünü bilgisayara yansıtmaya çalışan oyunlarda genelde konuşma opsiyonlarının azlığından şikayet edilir. Hatta her konuşma opsiyonu tek tek seçilip herhangi bir engel aşılabilir, diye bir düşünce vardır. Zaten her kelimesini kendinizin seçtiği cümleleri söylemek ile bunların daha önceden tasarlanmış şekilde oyuna yansıtılması arasında büyük bir fark vardır. Çoğu zaman bir karakter sizi bir daha görürse öldüreceğini söyler ama siz oralarda gezinirken size hiçbir şey yapmaz. Ne yazık ki, bunu söylemek istemezdim ama, bu konuda bir sürü yenilik getiren bir oyun değil PlaneScape:Torment. Yine diyaloglar çok sınırlı. Gerçi bazı durumlarda oldukça çok diyalog seçeneğiniz olabiliyor. Fakat bunlar, yine söylüyorum ne yazık ki, hep oyunun sizi götürmek istediği yöne doğru yönlendirilmişler. Mesela adamın size o kılıcı vermesi lazım hikayenin devamı için. Diyalog seçenekleri : "O kılıç benim, ver onu pis hırsız", "Sanırım kılıcımı kaybettim, lütfen verir misin?","Hey, elindeki ne güzel bir kılıç, satar mısın?", "Komutanın o kılıcı bana vermeni söyledi..." ... gibi. Mantığı anladınız değil mi? Bu oyunun rol oynama yönünü biraz azaltıyor. O yüzden çok büyük eksi puan. Ama eğer kendinizi bu hikayeye uymaya razı ederseniz diyaloglar oldukça güzel hazırlanmış, yani cümleler falan oldukça iyi. Bu budur..

Dövüştük Sabahlara Kadar Neye Yaradı Ki?

Evet ikinci bir eksi yön de, genelde bilgisayar oyunlarında dövüş bölümlerinin insanı sıkmasıdır. Şimdi, masaüstünde oynarken oyunu oynatan kişi her ayrıntıyı tasvir ettiği, ve dövüşlerin bir bilgisayar oyununa göre çok az yer tuttuğu göz önüne alınırsa, gerçekten de bir oyun için çok fazla dövüş bölümünün saçma olduğu görülür. Hatta pek çok oyunda zorluk sadece bu dövüşlerdeki başarıya bağlıdır. Yani oyunun size verdiği tek kazanma şansı çoğunlukla bir sürü adamı dövüp, üzerlerinden çıkanları alıp zenginliklere zenginlik katmak ve sonra daha iyi silahlar alıp daha kuvvetli adamları dövmek üzerinedir. Bu açıdan bakıldığında oyun kötü bir turn-based stratejiye döner. PlaneScape: Torment, bu açıdan da çok parlak bir oyun değil. Yine en çok zorlanacağınız yerler onu bunu döveceğiniz yerler. Hatta daha oyunun ilk başında, ilk kapıyı açmak için birkaç zombiyi dövmeniz gerekiyor. Gerçek hayatta, sokakta kırmızı ışıkla yeşil ışığı ayıramayan yayaları görmekten, ve o sokaklarda yürümekten içimize dolan şiddet kullanma arzusunu bastıramamaktan mıdır, yoksa başka bir sebebi mi vardır bilemeyeceğim, fakat neden devamlı savaşmalıyız onu da bilemiyorum. Zaten dikkat edin, çok genel manada oyunlarımızın çoğu "savaş oyunu". Ayrıca şöyle "temiz" grafikleri olmadığı için dövüş bölümleri de çok zevkli değil. Animasyonlar güzel,

hakkını da yemeyelim. O yüzden, oyuna bu açıdan vasat diyoruz ve geçiyoruz.

Bilgisayarda RPG ve Kapılar

Masaüstünde oynarken oyunu oynatan kişi her zaman için, o an olan olaya, oyuncuların yaptıklarına, veya aklınıza gelebilecek her türlü tersliğe hazırlıklıdır. Çünkü o bir insandır, sonuç olarak. Bilgisayar ise "rasgele" bir sayı bile veremeyecek bir makineden başka bir şey değilmiş meğer (seneler sonra anladık ki öğrenen oyun olmazmış). Bu yüzden, oyundaki ihtimalleri arttırmamak için genelde, hikayeyi "section"lara ayırırlar. İlk başta genelde bir yerlerden kaçarsınız, ama diyelim siz başka bir yolunu buldunuz ve daha orada yapacaklarınızı tamamlamadan oradan kaçtınız. O zaman, bir sonraki sahnede sizinle konuşan karakter: "sen de o muhafızı nasıl öldürmüştün yahu" falan diyebilir. Bunun aksini düşünmek ve programlamak çok zor olacağından, bilgisayar oyunlarının "kapıları" vardır. Bunun ne demek olduğunu hemen her oyuncu bilir. Her katın, her odanın, her bölümün kendisine ait bir kapısı vardır. Açmak için de bir anahtar gerekir. Sonuç olarak bilgisayar kendisi sınırsız değildir ve oyuncuları da bir şekilde sınırlandırmak zorundadır. Hatta bu yüzden pek çok masaüstü oyuncusu her oyunda kapılar görmek isterler, her neyse. PlaneScape: Torment bu konuda da yenilikçi bir oyun değil. Dediğim gibi, daha oyunun ilk başında açılması gereken bir kapı ve o kapıyı açmanın tek bir yolu var. O yüzden bu konuda da PlaneScape:Torment benden vasat not aldı. Bu gidişle ortaöğretim başarı puanı oldukça düşük gelecek, benden söylemesi.

Karakterim Güçlenip Duruyor... Shoot'em Up Mı Bu?

Bu oyunlarda oyuncular bir süre sonra kapıları açıp yeni yaratıkları öldürüp, sonra onların içinden çıkan anahtarlarla kapıları açıp yeni yaratıklar öldürmekten sıkılırlar. Bunu engellemek için, zaten psikolojisi virüse benzeyen insanoğlunun gelişme, daha iyi olma azmini gören programcılar, karakterinize zırt pırt yeni özellikler verirler ki, bilgisayarın başındaki oyuncu da sürekli daha güçlendiğini düşünsün ve oynamaya devam etsin. Aslında çok saçma tabii ki fakat, başarılı. PlaneScape: Torment bu konuda da hemcinslerinden bulutsuz bir gecede ayrılamayacak kadar farksız, yani, ne demiştik, yenilikçi değil. O yüzden geçelim hemen. Plasma Gun'ı da bulursak bölüm sonu canavarını kolay öldürürüz.

Bu Senaryoları Bize Anneannem Masal Diye Anlatıyordu...

Yeni ve ilginç senaryolar bulmak oldukça zor. Dünyayı kötü yaratıklardan kurtardığımızdan, evreni ele geçirdiğimizden (şaka maka ben en az yirmi kere geçirdim evreni) beri, esir olarak çalıştığımız yerden kurtulup bizi çalıştıran kötü kralları öldürdüğümüzden beri, ilginç oyun senaryoları bulmak oldukça zorlaştı. Genelde temcit pilavı gibi ısıtılıp ısıtılıp önümüze koyulan hikayelere tav olmak zorunda kalıyoruz.

İşte bu konuda PlaneScape: Torment hemcinslerinden bulutlu bir gecede, ay hiç görünmezken ayırt edilebilecek kadar farklı. Hatta çok çok iyi diyeyim, siz anlayın. Alan dersleri iyi, ortalaması yüksek gelecek. İşte bu noktada PlaneScape nedir?e geliyoruz, ve biraz da senaryoyu neyin güzel yaptığından bahsedeceğiz. Zaten buralarda bir yerde bir kutucuk olmalı (Polat 100 kelimelik yazı istedi), fakat tabii biraz daha ayrıntılı bir açıklamayı, yazıyı buraya kadar okumuş sadık okuyucular olarak hak ediyorsunuz.

PlaneScape nedir? Böyle Garip İsimler Hakkında Hep "Yenir mi?" Esprisi Yapılır Mı?

TSR adlı RolePlaying Games firması, biz daha belki annemizin karnındayken (yani ben kesin de, sizi bilmem) kendi evlerinde, Pazar günleri toplanıp oyunlar oynayan, börekler ve pastalar yiyip çay içen (İngiliz bunlar) insanlardan oluşuyor. Bu insanlar kendi hayal ürünlerini başka insanlarla da paylaşmışlar, ve bir oyun yaratmışlar. Motoruna AD&D dediğimiz bu oyun türü, masa başında bir DM, yani Dungeon Master'ın, kısaca senarist diyelim, olanları anlatması ve oyuncuların da kendi yarattıkları karakterleri yönetmeleri ile oynanıyor. AD&D sistemi ise, ki bu oyunda kullanılan sistem de o, bu bahsi geçen karakterlerin özelliklerini ifade etmek için, ve oyunu işler halde tutulmak için kullanılıyor. Söz gelimi, bir karakterin ne kadar güçlü olduğu onun güç skoru ile, Strength ile belirleniyor. Kafada yaratılmış bir karakteri bu şekilde kağıt üstüne dökmenize sağlayan sistem, AD&D. Oyunumuzda da bu sistem kullanılmış demiştik ya, işte bir dövüş sırasında rakibinize vurma şansınızdan tutun, ne zaman yorulacağınıza, ya da oradan geçerken duvardaki yazıyı fark edip etmeyeceğinize bu

Planescape dünyası Hem yeni başlayanlar

NEDİR BU PLANESCAPE?

İçi boş bir disk düşünün.... İç yüzeyinde bir şehir var... Taş minareleri yükselen, siyah, zehirli sarmaşıkların binalara dolandığı, dar sokaklı, kalabalık, boğucu, puslu bir şehir. Sokakta yürüyen uzun boylu bir adam düşünün, gerçek bir savaşçı... saçlarının rüzgarda dalgalandığını, cüppesinin yanından geçen bir kadını yüzünü yaladığını düşünün.... Sonra fark edin ki hiç rüzgar yok. Aldırmayın. Burası Sigil... her şey olabilir ve bu normaldir.... ama her şey normal değildir. Sokaklarda koşuşturan çocuklar görün. Sesleri boğuk ve biraz korku dolu. Kasvetin bir şehrin ruhuna işleyebileceğini, ve sökülemeyeceğini anlayın. Her yolcunun, her hancının, belki de evrenin en kuvvetli varlığı olabileceğini düşünün.

Ve buna alışın...

Burası Sigil, ve bu sıradan bir fikir.

Fikirlerin insanları öldürebileceğini düşünün.... ve buna da alışın.... Alışırsanız bu bir fikir olur sizde, ve belki sizi bu öldürür...

Ucuza mal satan tüccarları, zengin kollayan hırsızları, zengin koruyan askerleri, güzel kadınları ve güçlü erkekleri, ince ve uzun bacaklı, gizemli büyücüleri düşünün... ve alışın.

Bunlar normal... Ama alışmanız hiç normal değil...

sistem kullanılarak atılan zarlar karar vermiş oluyor.

Oyun motoru yaratıldıktan sonra, bu oyunların geçeceği "setting"ler yaratmışlar. Yani diyelim siz bir oyun yaratacak olsanız, İstanbul Setting'ini yaratabilirdiniz. Ve orada İstanbul'daki insanları falan yazardınız ve kitap olarak bunu yayınlayabilirdiniz. İşte eğer bir gün gerçekte var olmayan bir

yerleri yazmaya karar verirseniz, orayı, çevresini, doğasını, içinde yaşayanları anlatmanız gerekir. İşte adamın biri, zamanında kendi kafasındakini PlaneScape adlı setting'i için yazmış. Ve bir çok kitap basılmış. Bahsi geçen PlaneScape işte bu setting'e, ve oralara verilen ad. Örneğin Frank Herbert'in yarattığı dünya Arrakis, veya Tolkien'in yarattığı dünya Middle Earth.

Nasıl bir yer burası? Aslında bu konuda yazılmış yaklaşık 50-60 tane kitap var. Ayrıca bu setting'de geçen bir sürü de roman var. Oyunun çoğunlukla geçtiği yer Sigil. Sigil, evrenin merkezinde olduğu kabul edilen (aslında sonsuz bir uzunluğun yarısı olmayacağı için kesin bir merkezi yoktur, ama PlaneScape'te bir şeye inanıyorsanız o doğrudur) içi boş bir disk. Evet, hani o disk atma yarışmalarında kullanılan yuvarlak şeyler var ya, hah işte onlardan. İçi boş dedim ya, o iç yüzeyinde, çevresi boyunca büyük bir şehir var. Yani, şehirde kafanızı kaldırırsanız yukarıda, baş aşağı duran yapılar görebilirsiniz... diniz... tabii şehirde sürekli puslu bir hava olmasaydı. kilometre çapı olduğu, ve hava sürekli puslu olduğu için, bazen birkaç ışık göze çarpar, o kadar. Bu pusun çok büyük bir bölümü Lower Ward'dan, yani şehirdeki atölyelerin kurulu olduğu yerden gelen dumandan kaynaklanır. Şehir "Ward"lara ayrılmıştır, yani ayrı ayrı, ve büyük mahalleler diyebiliriz. İçinde yaşayan bir çok canlı, kimi yaratıklar, iblisler ve melekler, boyutlar arası ulaşım için orada bulunanlar ve evrenin her yerinden gelen tüccarlar ile birlikte şehrin nüfusu bir milyonu bulur. Her zaman çok kalabalık, dar sokaklar ve boğucu bir atmosferi vardır dersek yalan olmaz.

PlaneScape'te evren bir çok boyuttan oluşur ve bunlar arasında seyahat yapabileceğiniz boyut kapıları vardır. Herhangi bir yerde, bir pencere için ya da bir duvar oyuğunda olabilecek kapılar kendi anahtarları geldiği zaman açılırlar ve PlaneWalker'lar içeriye girerler... başka bir boyuta ulaşmak için. Büyü, büyücüler, rahipler, tanrılar vardır. İnanç çok önemlidir. 12 tane Faction vardır ve bunların her birinin "evreni görme" yolları vardır. Faction'lar aynı inanca sahip olan canlıların bir araya gelip kurdukları büyük ve güçlü örgütlerdir. Bazıları evrende düzen olması gerektiğine, bazıları düşünce gücünün tek gerçek güç olduğuna inanırlar... gibi. İşte PlaneScape'i yaratanlar da böyle bir hayal gücüne sahipmişler. Daha fazla bilgi için FRP&Magic dergisi, PlaneScape köşesi diyorum, başka bir şey demiyorum.

Böyle bir açıklamadan sonra oyun göreceğiniz bazı şeyleri yadırgamazsınız diye düşünüyorum. Senaryo da bu güzel dünyada geçtiği için, ve yaratıcı olduğu için, bahsi geçen öğeleri içerdiği için güzel demiştim.

Baş ağrıtan sorular

- Rahip olmak istiyorum ben. Nasıl olunur?
Dini bütünler rahip olur (yani olamassın)
- Peki oyunda Multiclass olabilir miyim?
Üzgünüm ama hayır! Kurnazlık yok...
- Oyunda nasıl savaşçı olabilirim?
Oyuna fighter olarak başlarsan savaşçı olabilirsin fakat... ne var ne? °
- Pardon ama savaşçı olmaktan vazgeçtim. Savaşçı iken hırsız olmaya karar verirsem ne yapacağım?
- Çocuk oyuncağı mı lan bu? Eğer savaşçı iken hırsız olmaya karar verirsen (change profession) bir hırsızla konuşup eğitim almalısın. Bu eğitim merkezlerinin yeri Ratbone, Lenny, Eli Havelock ve Nabat'da bulunuyor. Bu arada sana yavaş yavaş uyuz olmaya başladım!
- Soru sor dedin soruyoruz tipe bak! Peki level atlayamamamın sebebi nedir?
Üzerinde bir büyü var, ismi Cursed gauntlets of teeht. Birisini bul ve bu büyüyü çözmesini söyle. O zaman level atlarsın. Bana gelirsen seni kurbağa yaparım
- Sigil şehrinin altında ne var? Bildiğimiz boklarla dolu kanalizasyon mu? Yoksa?
Orada ölüm var, çürümenin pis kokusu var, karanlığın yok edici tehditkar yaratıkları var, acı var, dehşet var. Senin gibi 1. level hödükler oraya girip Experince point alıp level atlarlar.
- Annah bana katılmak istemiyor. Neden? O kadar tipsiz miyim?
Pharod için Bronze Sphere'ı bulana kadar sana katılmaz o kadın. Evet ayrıca gördüğüm en çirkin erkeksin.
- Sensin çirkin. Bu oyunu sen oynadın mı?
Evladım ben oyunun yapımcısıyım, Ne salak bir soru bu böyle!
- Aman be sinirli şeysin sen. Oyun bende çalışır mı peki?
Çalışır da senin kafan çalışmaz bu oyuna.
- Dagger saplarım sana haaa!

çok güzel bir şekilde uyarlanmış için mükemmel bir fırsat

Eeee... Sonuca Gel Bakalım....

Sonuç olarak oynaması zevkli, bol atraksiyonlu, heyecansız bir oyun ortaya çıkmış. Daha önce çıkmış benzeri oyunlardan pek farklı değil (Baldur's Gate falan). Fakat gerek geçtiği mekan, gerek senaryo, gerek de şu sırada piyasadaki diğer oyunların kalitesizliği göz önüne alınınca para vermekten çekinmemeniz gereken bir oyun olmuş. Türle ilgilenenlere ya da yukarıda bahsedilenleri okuyunca heyecanlananlara tavsiye etmekten hiç çekinmiyorum.

Tamam... Yeter...

Offf.... amma ciddi yazı oldu. Ben de çok yoruldum. Saat şu anda gece 12'ye 7 var. Sabah 5'te falan kalkmak zorunda olduğum düşünülürse yine mahvoldum. Yazıyı yazmamak ve güzelce uyumak, düzenli hayat yaşayıp, güzel bir kızla evlenip çocuk sahibi olmak, doktor falan olmak vardı ama, işte hayat herkese öyle şeyler vermiyor hahaha.... neyse geyik bir yana, artık kapamak zorundayım. Hem yazıfon parası çok geliyor, hem de çok geç oldu. Kendinize iyi bakın.

.....

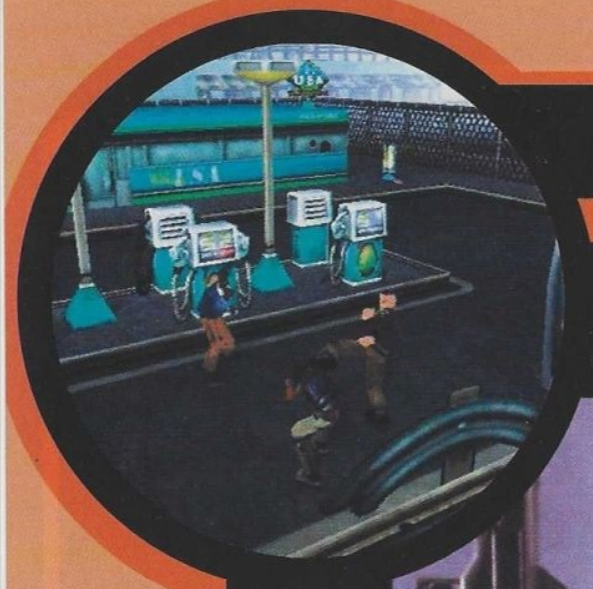
Baktınız mı? O kadar da yakışıklı değilsiniz fark ettiniz mi?

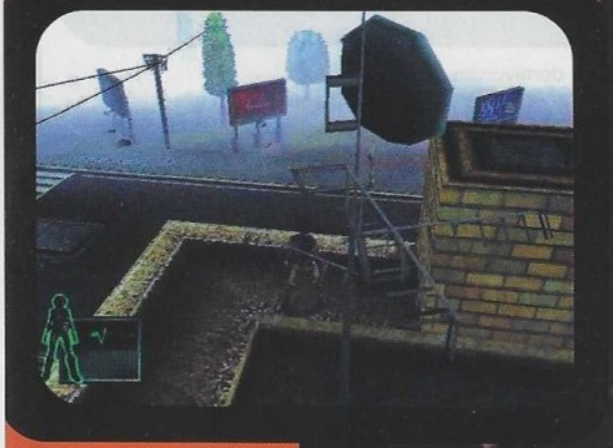
4 CD

FİRMA: Interplay
TÜR: RPG
SİSTEM: P166 32 Mb Ram/ 300 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Şöyle ağız tadıyla esaslı bir RPG oynamak isteyenler için paha biçilmez bir kaftan!. Hemen şimdi dergiyi okumayı bırakıp gidin alın oyunu ve zevkine varın.

% 90





Eidos şu sıralar en çok çalışan firma olarak göze batıyor. Aylarca reklamı yapılan

URBAN CHAOS

reklamı kadar başarılı mı acaba?

Can KANTARCI
ckantarci@kamernet.com

URBAN CHAOS

Nostradamus'un ne kadar sallamayı seven bir adam olduğunu biliyor musunuz, şeklindeki bir soru bana şundan bir kaç sene önce sorulmuş olsaydı tepkim şu anda vereceğimden çok daha agresif ve bir o kadar da gereksiz olurdu sanırım. Efendim siz nasıl koskoca kahine şöyle dersiniz, böyle dersiniz diye başlayıp, onun inanılmaz bir insan olduğu şeklindeki cümlelerimle bitirirdim sanırım diyaloğu. İşte eksik bilgiyle bir iş yapılmaya kalkışıldığında ne gibi sonuçlar ortaya çıkıyor anlamış bulunuyoruz. Bendeki bütün bu düşünce değişikliklerine sebep olan nedenlerin başlıcası, şu 1999 yılı için söylediği kehanetti:

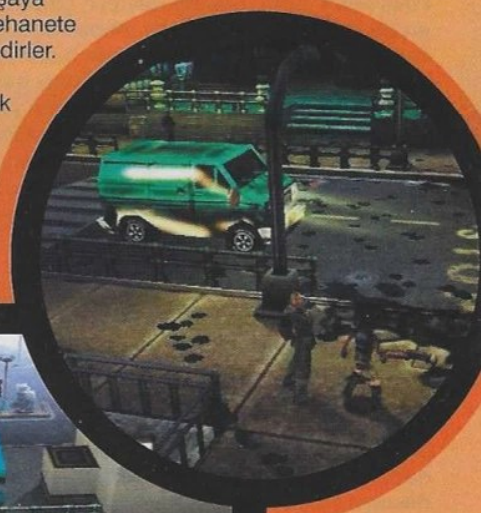
"1999 senesinde terörün büyük kralı gökyüzünden gelecek. Moğolların büyük kralına (Cengiz Han oluyor doğal olarak) hayat verecek. Artık her yerde savaş hüküm sürecek."

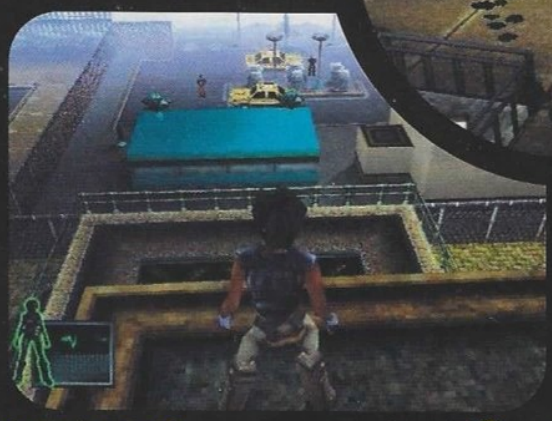
İşte adam nasıl sallasam da tutmasa, bu adamlar her dediğime inanıyor nasıl olsa, diye düşünmüş herhalde. Yazık. Bu kadar da tutmayan bir kehanet görmemiştim şimdiye kadar. Lafı uzattım ve şimdi de konuya geçmek istiyorum ufak ufak. Şu an elinizde orijinal kutusunu (e bir ihtimal) tutmakta olduğunuz oyunumuz Urban Chaos (aksanlı okumak isteyener kaosu keyos diye okusun ağzını hafif "a" biçimine getirerek). Hikaye temel olarak Nosto amcanın böyle sallamaktan bir hal olduğu zamanlarda salladığı üstteki kehanet üzerine kurulu. Çok mu klasik? Hayır. Çok mu özgün? Hayır. Çok mu düzgün? Eh. Çok mu üzgün? Yorum yok.

Açıklamanın derinliklerine inmeden önce bir parantez açıp, oyunu yapan ve pazarlayan insanlar hakkında biraz bilgi vermem gerekir diye düşündüm: Yapımcı Mucky Foot adında bir firma. İğrenç bir isme sahip ve geçmişi çok eski değil. Bullfrog'dan ayrılan insanların kurduğu bir firma ve Urban Chaos ilk oyunları. Bir anlamda piyasaya ilk girişleri yani. Sonu hayrolsun. Pazarlayan ve yayımlayan firma ise sinir olmasam yılların kalitesi diyeceğim ama neyse, Eidos Intertactive. Artık dev şirket oldular ya, yayımcı ayaklarındalar. Hıh. Parantez kapandı.

Bir kere, oyunumuzun türünü belirtmek gerektiğine inanıyorum. Urban Chaos ilk bakıldığında bir Tomb Raider klonu gibi gözükse de, daha iyi bir inceleme altında bakıldığında bunun hatalı olduğunu görüyoruz. Bunu en düzgün şekilde nasıl anlatabilirim bir bakalım... Hatırlar mısınız, daha küçük bir çocukken, el kadarken, ufacıkken, delicesine halk tabiriyle "atari salonları" denilen o günah yuvalarına (?) giderdik. Gitmekle de kalmayıp paramızı son meteliğine kadar harcardık buralarda. İşte bu atari salonlarının en popüler olduğu dönemde yine halk tarafından "Hagar" denilen, fakat orjinal adı Final Fight olan bir oyun türü çıktı karşımıza. Parallax Scrolling tekniğinin ilkel bir yönteminin kullanıldığı bu oyunlarda bir karakter seçip yana doğru gider, power-up'lar alır, silahlar toplar ve herkesi döverdik. Bu tür oyunların verdiği zevk hiç bir şeyde yoktu. Nedendir bilmem. Lafı yine uzattım farkındayım. İşte Urban Chaos, Tomb Raider türü ile (3D Arcade vs) Final Fight türünün birleştirildiği bir oyun. Anlatabildim mi hacılar? (ıyk)

Oyunun bu geyik ismi de nerden geliyor, diyen var mı? Ben ilk duyduğumda dediğimden, bu yüzden başka diyebilecek insanların da olabileceğini düşünüyorum. Böylece hikayeye de kaldığımız yerden devam ediyoruz. İşte bu Nosto'nun manyakça kehanetlerine inanan Wildcats adında malak bir güruh (topluluk), Union City denen dev megapolü (evet, dev megapol olmaz) kargaşadan kargaşaya sürükleyip, tabiri caizse kehanete ortam yaratmak istemektedirler. Bu olaylar her oyunda olduğu gibi ilk başta küçük küçük başlayacak, sonra da boku çıkacaktır. Biz ise (bu sefer gerçekten biz, birazdan anlarsınız niye olduğunu) ilk olarak çaylak bir polis



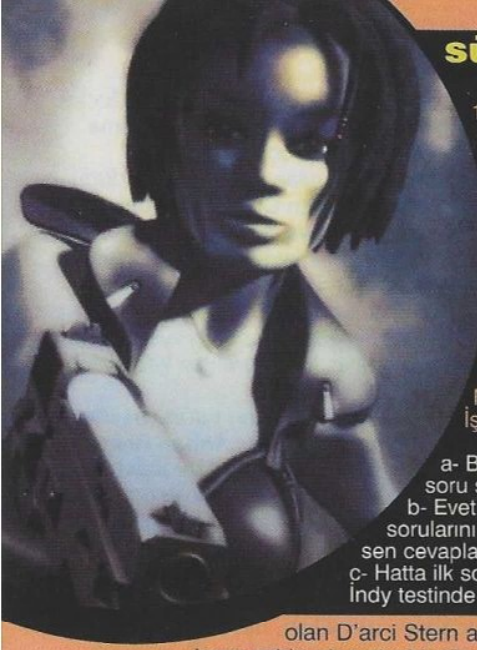


CRINKLES MI? O NE?

1

2

3D'ci arkadaşların gerçekçiliği artırmak için yaptıkları cambazlalıklar bitmeyecek gibi. Şimdi olay şöyle: Önce Texture hazırlanıyor. Boyutu gayet küçük. Tahmin ettiğiniz gibi bu bir yere yapıştıralacak (resim 1)... ama bu yer diğerlerinin aksine düz bir plane'e değil, özel olarak hazırlanan ve boyutu olan polygon modele yapıştırılıyor (resim 2). Böylece oyunda ayrıntılar giderek belirginleşiyor. İşte buna Crinkles deniyor. Tabii bu teknik öyle her yerde uygulanmıyor. Yinede yaratıcı. Tebrik ediyorum...



süper mini test: Kaos'cu musuz yoksa Tao'cu mu?

1- Evrendeki en küçük olayın bir gün başka bir yerde büyük etkiler yaratacağına...
a- Bana bulaşma!
b- Ben Tao'cuyum. Etkisi de çok büyük!!
c- Ha ha! "b" güzel espri yaptı

2- Arkadaşlar sorularıma ya doğru ya da yanlış cevaplar verin. Millete rezil oluyoruz. İşinizi yapın
a- Bıktık senden artık. Biz soru sormak istiyoruz
b- Evet hep senin salak sorularını cevaplıyoruz. Birazda sen cevapla
c- Hatta ilk soruyu soruyoruz. Geçen İndy testinde kadınlar sana saldırmışlar doğru mu bu?

3-Eeee! hayır tabii ki. Bana saldıracak kadınların tek bir amacı olabilir. Ben Tao'cuyum
a- Sorulara doğru cevap ver pis yalancı
b- Peki Star Trek röportajındaki cahilliğini nasıl açıklıyorsun?
c- İğrenç herif seni!

4-Size ne be? Kovuldunuz! gidin burdan çabuk. zaten salak salak cevaplar veriyordunuz.
a- Elini çek ve bağırma
b- Bize sökmez böyle kabadayılık
c- Gel bakiim sen buraya. Yakalayın yine kaçıyor...

sonuç: Arkadaşlar biz zavallı 3 şık olarak bu herifi yok ettik. Hepimiz iyi şıklarız. Bizi işaretleyin. Artık bu testler emin ellerde. Merak etmeyin!

olan D'arci Stern adında geyik mi geyik bir isme sahip olan siyahi güzeli oynuyoruz. Daha sonraları oyunda ilerledikten sonra da Roper adında en az D'arci kadar stern ve onun tam tersi kadar da zarif olan bir erkek polis bozuntusunu da oynayabilir hale geleceğiz. Bu ikisi arasındaki ilişki, tipik Amerikan filmlerinin "iyi polis - kötü polis" şeklinde. İyi polisin zenci olması bir mesaj mı acaba derdim de, hiç halim yok.

Başta da dediğim gibi, oyunun oynanış tarzı 3D Arcade. Yalnız bir değişiklik olarak kamera açıları ellenebiliyor. Şöyle ki, yakın, normal ve uzak olarak üç şekilde kendinize göre getiriyorsunuz kamerayı. Güzel düşünülmüş demeyi bir borç bilirim. Genelde oynadığımız karakter olan D'arci'yi ise yön tuşları ve buna müteakip dört tane tuşla kontrol ediyoruz: Yumruk, Tekme, Zıplama ve Aksiyon (ıyk yine). İşte Final Fight modu burada devreye giriyor. Yumruk ve tekme oyunda en sık kullanacağımız tuşlar. Ancak burada önemli olan, bu iki tuşa basarken doğru zamanlamalarda bulunup, güzel komboları gerçekleştirebilmek. Çok zevkli. Sırası gelmişken anlatayım, karşınıza bir düşman çıktığında hemen üzerinde bir LifeBar beliriyor. Çok tanıdık değil mi? Gerisi yumruk tekme işte. Yalnız birden çok düşman geldiği zaman ise iş biraz değişiyor. Böyle durumlarda karşımıza aldığımız adamda LifeBar beliriyor ama diğerleri de boş durmuyor. O yüzden ters tekmek, yumruk vs. gibi hareketleri de göz ardı etmemelisiniz. Diğer düşmanlara geçmek istediğinizde ise aynı futbol oyunlarında player değiştirir gibi düşman değiştiriyorsunuz. Çok iyi düşünülmüş, diyorum yine. Aksiyon tuşu ise sizin de tahmin edebileceğiniz gibi bir düğmeye basma, araç kullanma ve herhangi bir eşyayı alma gibi durumlarda kullanılıyor. Eşya alma deyince, burada başka bir "Hagar" faktörü daha devreye giriyor. Union City'de dolaşırken karşımıza bir çok düşman çıkacağından, bunlarla orantılı olarak bize de az da olsa silah seçme şansı verilmiş. Ne de olsa polisiz. 3 silah kullanabiliyoruz: Ezik tabanca ki hiç bir işe yaramıyor, Pompalı tüfek ki çok güzel (ne yazık ki bu silahı ancak buna sahip bir kişiyi geberttikten sonra ele geçirebiliyoruz), M-16 ki oyunun en mantıklı silahı. Seri fakat pompalı tüfekte olan bir atışta bitirme ne yazık ki bunda yok. Az mı geldi? Eh, bana da öyle geliyor az biraz ama sırf bunlarla sınırlandırılmış değiliz neyse ki. Dediğim diğer faktöre daha şimdi geldik aslında. Oyunda, "Dünya Oyunlarda Kullanılan Silah Piyasası"nın en favori silahlarından biri olan beyzbol sopası ve bıçak da çılgınca kullanabileceğimiz silahlar arasında. Tabii bunların yanında adamın kafasına kutu kola tenekesi atmak gibi opsiyonlar da yok değil.

Normalde oyunda yaya olarak takılıyoruz fakat Urban Chaos'un getirdiği güzelliklerden birisi, bir yerden bir yere gitmek için polis arabası, vs. kullanabilmeniz. Fakat sakın ha, Driver'daki gibi bir sürüş zevki beklemeyin. Bu araç kullanma modu üzerinde fazla durulmamış, sonuçta polis arabasının tek amacı sizi bir yerden bir yere götürmek, o kadar. Ama yine de arabayla kaçan bir hırsızı takip edip, onu durdurup, iyice bir dövdükten sonra aksiyon tuşuna basarak tutuklamak da süper ötesi zevkli, diye düşünen bir insanım. Ne kararsız insanım ben ya.

Oyunun bölümleri Union City'nin değişik bölgelerinde cereyan ediyor. Her oynadığınız bölüm için şehrin belli bir bölümü gözleriniz önüne seriliyor. Zaten işin zevkli kısmı da burada. Demek istediğim şey, aynı bir rpg gibi bu oyun da yan görevlerle dolu. Yani aslında atıyorum 7. bölümde şunu şunu yapmanız istendiğinde, aslında sizden asıl istenilen şeyin yanında bir çok keşfedilmeyi bekleyen ..... sizleri bekliyor (boş bıraktım işte orayı, siz ne keşfetmeyi bekliyorsanız onu doldurun).

Şimdi bu deminden beri anlatmakta olduğum o güzide bölümlere geçmeden önce nazikçene bir uyarı yapmak isterim. Hani insan oyunu "ay neymiş bu hemen oynayayım" diye yükler ya, hani demoları bile izlemeden ana menüye gelmek ister ya, hani direk New Game'e basıp ne var ne yok bakmadan oyuna girer ya, bütün bunlar çok yanlış. Tamam, Urban Chaos her ne kadar çok kafa patlatılması gereken bir strateji ya da bir rpg değilse de, belirli bir alışma süresi gerektiren bir oyun. O yüzden siz siz olun, training bölümlerinin hepsini olmasa da bir kaçını olsun oynayın. Oyundan alacağınız zevk için kaçınılmaz, teatisinde bulunurum.

Biraz da oyunun teknik özelliklerine deyineyim istiyorum. Deminden beri 3D Arcade diye konuşup konuşup da, oyunun 3D desteği yok arkadaşlar, üzgünüm, desem herhalde kıçınızla gülersiniz bana (nasıl oluyorsa). Bu salak geyiği geçersek, Urban CHaos benim 16MB'lık ASUS TNT'imde 800*600 - 24 Bit çözünürlükte bayağı tatmin edici bir hızda çalıştı. Tabii bunda işlemcimin P III olmasının ne kadar payı var bilemeyeceğim. Genel grafik kalitesi ortalamanın üzerinde ama bazı ufak tefek texture hataları göze çarpmıyor da değil. Özellikle ışıklandırma ve sis efektleri görülmeye değer. Slave Zero'daki iğrenç şehir atmosferinden sonra Union City'de kendinizi gerçekten bir şehirde dolaşırken hissedebiliyorsunuz. Ses ve müziğe gelince, yapacağım yorum "çok iyi" şeklinde. Gerçekten de sesler çok iyi kaydedilmiş, havaya sokmakta çok iyi. Ne salak cümle oldu bu ya. Müzikler ise endüstriyel tarzda yapılmış gibi ve ben bu tarz müzik pek sevmesem de oyuna uymuş. Özellikle sprint attığınızda ortaya çıkan müzik süper. Genel oynanabilirlik ise bence çok iyi. İlk başta biraz ters gelse de, training bölümleri sayesinde alışıyorsunuz. Oyunun genel uzunluğunu merak edenler var ise, şöyle söyleyeyim, oldukça tatminkar. Yan görevleri de katınca gereğinden fazla bile uzun denilebilir (bende bir oyun oynarken bütün herşeyi bitirmek gibi bir hastalık var da).

Urban Chaos işte böyle bir oyun. Mucky Foot firmasını, iki ayrı güzelliği olan türü bir potada adam gibi eritebildiği için kutlamak lazım bence. Ne de olsa, tarih tür belirsizliği yüzünden çöplüğü boylayan oyun örnekleriyle dolu... Gelecek ay için görüşmek üzere.

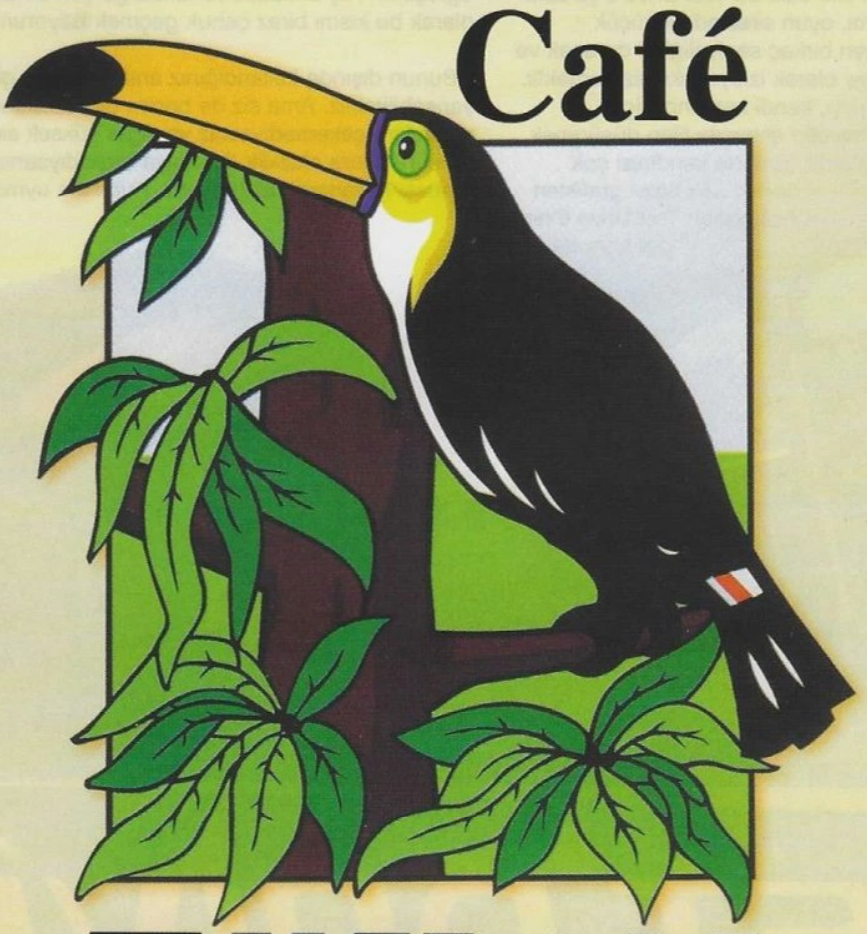
1 CD

Başarılı bir action oyunu. Fakat devamlılık yok. Tekrar tekrar oynanmaz gibi bir his bıraktı bizde. Yine de alınır gibi (e karar ver artık)
Türkiye Distribütörü:
Ersan Games
Tel: 0212 2902490

FİRMA: Eidos
TÜR: Action FPS
SİSTEM: P233 32 Mb Ram/ 400 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

% 85

Beyoğlu'nda yeni bir mekan...



Dilerseniz sinema çıkışında sıcak bir kahve...

Dilerseniz hoş bir akşam yemeği...

Zambak sokak No:9, Beyoğlu

TEST DRIVE 6

1988'den beri bitmeyen test sürüşü ısrarla devam ediyor

Nesime TAŞAN
nesra@netone.com.tr

Arcade yarışları içinde en uzun soluklusu olan Test Drive altıncısıyla yine karşımızda. Tamam Test Drive uzun soluklu bir yarış serisi olabilir ama soluğunun dördüncüden sonra yavaş yavaş kesilmeye başladığı da bir gerçek. Hatta Test Drive 6 bu serinin son nefesi olmaktan son anda sıyrılmış. Yarış oyunu olan Test Drive'ın kendisi de aslında bir yarış içinde. En güçlü rakibi de Need for Speed. Test Drive'ın aslında yarışa oldukça avantajlı başlamasına rağmen bir süre sonra rakibi Need for Speed'in kendisine tur bindirmesi gerçekten üzücü.

Herşeyden önce şuna hazırlıklı olun. Bilgisayarınız teknolojinin en son harikası bile olsa bu Test Drive 6'ya asla yetmeyecektir. Bunun anlamı, oyun sırasındaki küçük değişikliklerde görüntü bazen birkaç saniyeliğine duracak ve siz oyunu bir süre slide show olarak izleyeceksiniz demektir. Bu süreler, yarıştan filan kopup, kendi kendinize iç hesaplaşmalara girmek ve hayatın anlamını filan düşünmek için bulunmaz fırsatlardır. Yine de kendinizi çok kaptırmayın derim. Söz hazır grafikten açılmışken Test Drive 6'nın bu konuda sınıfta kaldığını söylemek zorundayım. Ama arabaların dizaynı yine de fena değil. Kullanacağınız arabanın rengini kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Bu özellikle bizim gibi bayan sürücülerin oldukça işine yarayan bir özellik. O gün giydiğiniz elbisenin rengine ya da ruh halinizin durumuna göre arabanızın rengini değiştirebilirsiniz. Test Drive 6 size normal hayatta gerçekleştiremeyeceğiniz bir fantaziyi gerçekleştirme fırsatı sunmuş. Sunmuş sunmasına da bunu keşke sadece arabanın rengiyle sınırlamasaymış. Evet arabanızın rengini istediğiniz gibi seçebiliyorsunuz ama arabanızı istediğiniz gibi seçemiyorsunuz. İş araba seçmeye gelince Test Drive burda hayatın acı gerçeklerini bir tokat gibi yüzünüze vuruyor. Ne kadar paranız varsa o kadar iyi bir araba alıyorsunuz. Oyunun başında elinizde ne kadar para varsa onun yeteceği bir araba alıyorsunuz. Ama Test Drive 6 hayat dersi vermeye devam edercesine şöyle bir olaya daha girmiş. Çok çalışıp iyi bir oyuncu olup yarışı kazanırsanız elde edeceğiniz parayla arabanızı upgrade edebilir ya da yeni bir araba alabilirsiniz. Arabanızı dört şekilde upgrade edebilirsiniz: motor, fren, lastik ve süspansiyon. Her bir grupta yine dört upgrade seviyesi var. Bu upgrade'ler arabanızın performamısını arttırarak yarışı sizin için çok daha kazanılası bir şey haline getiriyor. Ama çalışmayana, yarış kazanmayana bişey yok. İşte durum burda biraz sıkıcı bir hal almaya başlıyor. Ya ben zaten gerçek hayatın koşturmacasından mücadelesinden kaçıp mutlu olmak için oyun oyun oynuyorum. Burda bile karşıma hayatın gerçeklerini seriyorlar. Oyunda bile hayallerimdeki arabaya kavuşmak için bu kadar uğraşıp duracaksam ne anladım ben bundan? Burada bu kadar uğraşana kadar gider gerçek hayatta uğraşırım. Hiç olmazsa sonunda gerçek bir arabam olur. Neyse sonuç olarak bu kısmı biraz çabuk geçmek istiyorum. Sinirlerim bozuldu.

Bunun dışında kullandığınız araba sınıfına göre değişik turnuvalarda yarışabilirsiniz. Ama siz de benim gibi arabanızın sınıfını pek öyle yukarılara çekemediyseniz ve diğer yüksek sınıftan arabaların arasında bir süre sonra eksiklik duymaya başladıysanız, intikamınızı bir polis arabası kullanarak alabilirsiniz. Kurallara uymayan arabalara ceza

kesmek üzere yollara düşebilirsiniz. Hatta o yüksek sınıftan arabaları herhangi bir kuralı çiğnemelerine gerek kalmadan intikam ateşiyle durdurup ceza kesebilir ve sürücüsünün şaşkın yüz ifadesine bıyık altından gülebilirsiniz. Ya da benim gibi dayanamayıp gülmekten tükürükler de saçabilirsiniz. Ama diyorsanız ki "Benim böyle komplekslerim yok. Ben kendimi bilirim. Başkaları umrumda bile değil".

O zaman size "Challange" öneririm. Kendi başınıza bomboş yollarda sadece siz ve kronometre...Kendi kendinize bir yarış. Zamana karşı. Tıpkı gerçek hayattaki gibi. Ne diyorum ben? Bırakalım şimdi gerçek hayatı filan. Aslında kendimizi gerçek hayatta gibi hissedelim diye oyunda New York, Londra, Paris gibi gerçek mekanlar kullanılmış. Ama benim kafamı kurcalayan şey ya bazı mağazalar ve yerler bu şehirlerde fazlasıyla popüler(!) ya da grafikler yarış boyunca sürekli tekrar ediyor. Hele bir trafik olayı var ki eminim bu oyunu yapanlar hazırlık aşaması için en az 1 ay İstanbul trafiğini incelemişlerdir. Evet incelemişler ve inceledikleri birçok şeyi de oyunda kullanmışlar. Ama işin en eğlenceli kısmı, 200mph hızla giderken trafikteki bir araca çarptığınızda, çarptığınız araç en az 40m havaya sıçrarken, sizin sadece hızınız biraz yavaşlıyor ve bu arada çarptığınız arabanın havada attığı taklaları sayıp yere düşme süresini hesaplamak için yeterli vaktiniz oluyor. Eh bunu keşfettikten sonra da trafikteki araçları bir o yöne bir bu yöne zıplatarak kendinize yol açmayı bir eğlence haline getiriyorsunuz. Ama burda ona buna çarpan taraf sadece siz olmuyorsunuz tabii. Trafikteki arabalar günlük hayatlarındaki sıkıcılığın ve zorluğun acısını sizden çıkarırcasına hiçbir neden yokken gelip size çarpabiliyorlar. Bir süre sonra kendinizi lunaparktaki çarpışan arabalara binmiş gibi hissediyor ve işin garip kısmı arabalar size çarptıkça bundan sadistçe bir zevk almaya başlıyorsunuz. Ya da zevk filan almayıp acaip sinirleniyorsunuz. Tam karar verebilmiş değilim.

Oyunu dayanılır kılan unsurlardan biri de müzikleri. Herne kadar 20 yeni şarkı olduğunu iddia etseler de işin aslı pek de öyle değil. Test Drive 4'ten bazı şarkıların ısıtılıp ısıtılıp yeniden karşımıza çıkarıldığı bir gerçek. Ama tamamen de yalan söylüyor olamazlar. 20 yeni şarkı olduğunu söylerken Test Drive 4 'ü oynamayanları düşünmüş olabilirler. Bunun yanında şarkıların oyuna çok da uyum sağladığını söyleyemem. Siz bilgisayarınızın başına geçmiş müzikle filan işiniz olmadan oyun oynarken, aşağıdaki komşunuzun oğlu müziğin sesini sonuna kadar açmış gibi bir izlenim uyandırdı bende.

Oyunda olduğunu iddia ettikleri ama en azından benim bulamadığım bir şey de gerçek ortam sesleri. Oyundaki track'lerin bir çoğunu oynamama rağmen bu tür seslerin varlığını keşfedebilmiş değilim. Bir de stereo olayı var tabii. Sanırım Test Drive 6'da bu konuda ilginç bir atılım yaparak "Çapraz stereo(!)" yu keşfetmişler. Dolayısıyla sol tarafınızdan geçen bir arabanın sesi sağdaki kolondan duyulabiliyor. Evet oldukça ilginç bir çalışma(!). Ama bize pratikte ne gibi bir fayda sağlayacak onu da henüz anlayabilmiş değilim. Belki de bazı şeyleri zamana bırakmalıyım. Çok aceleci davranıyorum. Mutlaka bunların ardında yatan bazı derin konular vardır. Yani koskoca Test Drive 6 yaratıcıları böyle hatalar yapacak değil ya(!)..

Sonuç olarak Test Drive 6'nın Need for Speed serisi ile başa çıkabilmesi için çok test drive geçmesi gerekiyor. Bazı hatalarına rağmen o kadar da korkunç olmadığını söylemeliyim. (En azından ilk üç Test Drive'ın hatırına) Yine de alın ve oynayın derim. Bir de çok arkalarda kaldığınızda arabayı tam tersi yöne çevirip gelen bütün arabalara kafadan bindirmenin zevkini de yaşayın derim. (Evet hiç onurlu bir davranış değil ama çok zevkli!) Gerçek hayatta uymak olduğunuz tüm kurallara inat edercesine burda istediğiniz gibi davranın. Kırmızı ışıkta geçin, polis arabasının önünden 200mph hızla basıp gidin. Yoldaki bütün trafik işaretlerine, önünüze çıkan çöp kutularına, elektrik direklerine filan çarpın. Bu oyunu oynarken içinizdeki trafik canavarını maksimum düzeyde tatmin edin. Sonra da gerçek hayattaki trafiğe pamuk gibi yumuşamış sinirlerle çıkın. Aslında mümkünse benim gibi yazısının sonunda böyle mesajlar veren yazarları bulup arabanızla itinayla çarpın. Sakın vicdan azabı filan duymayın bazen hakediyorlar....

1 CD

FİRMA: infogrames
TÜR: Racing
SİSTEM: P233 32 Mb Ram/ 150 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Efsana oyunun en yeni versiyonunda değişen tek şey grafiklerin güzelliği. Hızlı yaşayanlar için

Türkiye Distribütörü: Ersan Games Tel: 0212 2902490

% 75

The Sims

Hayatın simülasyonu olur mu? Sonunda oldu. Şimdi hayatınızın oyununu oynamaya hazır olun!

Tuğhan ARSLAN
tarslan@kamernet.com

The Sims'in ilk çıkacağı haberini aldığımda doğrusu çok heyecanlanmıştım. Hani her oyuncunun kendi kafasında hayalinde bir oyun vardır. "Şöyle bir oyun çıksa ne güzel olurdu" diyerek programcılara kızarız sanki oyun yapmak çok kolay bir işmiş gibi. Ve bu düşüncelerin *sonu genellikle hep "Ya bir programlama bilseydim* ne oyun yapardım be" diyerek biter. Tabii bu SuperMan'e "Yerde yakalamayım oğlum..." demek gibi bir şey. Belki çoğu kişide aynı şeyi önceleri düşünmüştür ancak benim yıllar önce hatta Commodore 64 zamanında "Şöyle bir oyun çıksa ne güzel olurdu" diyerek programcılara kızdığım bir oyun türü vardı. İşte ne tesadüftür aynı dönemlerde Orijinal Sim City ile haşır neşir olan oyunun yapımcısı Will Wright'ın (çoğunuz onu tanıyorsunuz) kafasında *da aynı düşünceler dönüp dolaşıyormuş. Fakat o* zamanki teknoloji ile bunu yapmak neredeyse imkansız olduğu için bu düşüncesini ileride kullanmak üzere beyninin bir köşesine Save etmiş. İşte şimdi, teknoloji ne kadar ilerledi desek de bazı insanların yıllar önce düşündüğü şeyleri henüz yeni yeni yakalayabiliyor. The Sims bilgisayar oyunlarında bir devrimin başlangıç noktası olacak. Tuğhan söylemişti dersiniz.

Aslında tüm oyunu Will Wright'a mal etmek biraz yanlış, çünkü bu projede daha pek çok insan yer alıyor. Ama fikir babası Will Wright olduğu için genellikle onun adı geçiyor. Kendiside öyle diyor zaten, neyse. The Sims'in ilk çıkacağı haberi yaklaşık bir sene önce geldiğinde oyunda olacağı söylenen özellikleri okuduğunda çoğu kişi oyuna "Uyduruyorlar" veya "Yapsınlar da görelim" gibi yaklaşmıştı.

Hani hep olur böyle şeyler, önce oyunun haberini yaparlar yok şöyle olacak yok böyle olacak diye, sonra oyun çıktığında hiçte dedikleri gibi çıkmaz. Yapılan oyun öyle her gün bir yenisi çıkan oyun türlerinden değil. The Sims, daha önce hiç denenmemiş bir oyun türünün ilk adımı gibi gözükse de aslında daha önce "Sanal Hayat" konulu birkaç oyun yapılmıştı. Bunların en bilinen örneği The Creatures. Bu oyunda Gremlin benzeri yaratıkları değişik bir gezegende yönetip bir aile oluşturuyorduk. Ancak The Sims'i diğerlerinden ayıran özelliği yönettiğimiz yaratıkların Gremlin, Balık, Dinozor, Zeboş falan değil, sizin benim gibi insan

olmaları. Bu yüzden her ne kadar türünün ilk örneği olmasa da en azından insan hayatı üzerine yapılmış türünün ilk oyunu.

Daha öncede söylediğim gibi yeni çıkacak olan oyunların haberlerinde söylenenler genellikle hep oyun çıktığında görülmez ve herkes oyuna bir eksi bulur. Fakat The Sims için durum böyle değil. Maxis, o ballandıra ballandıra anlattığı tüm özellikleri neredeyse kusursuz bir şekilde oyuna eklemesini bilmiş. Neredeyse diyorum ki şımarmasınlar, yoksa tamamen kusursuz.

Doğrusu oyunu anlatmaya nereden başlayacağıma bir türlü karar veremedim. Yazacak o kadar çok şey var ki. Neyse biz en baştan başlayalım en iyisi, devamı gelir nasıl olsa. Önce CD'yi Driver'a yerleşti... Yok bu çok baştan oldu. Oyunun ilk açılış ekranından başlayalım en iyisi. Öncelikle karşımıza tıpkı Sim City gibi önünden yol geçen evlerin olduğu bir ekran çıkacak. Burada ortadaki üzerinde ok işareti olan eve tıkladığımızda oyunun Tutorial kısmını oynuyoruz. Ama boş verin burada gerçek Tutorial veriyoruz heh heh.

Tutorial'i hemen bitirip tekrar Neighborhood ekranına dönelim. Yukarıda 3 ikon var. En baştaki ikon ile aile kendimize yeni bir aile yapabiliriz. Şimdi Create Family ile kendimize en fazla 8 kişiye kadar çoluk çocuk kalabalık veya tek başımıza bekar bir aile yapalım. Ailedeki karakterleri daha doğrusu Simleri yaratırken tıpkı bir RPG gibi karaktere özellikler dağıtıyoruz. Bu özellikler o Sim'in burcunu belirliyor. Burçlarda oyunda Sim'in davranışlarını ve diğer Simlerle olan ilişkilerini etkiliyor. Mesela başak burcu bir Sim hiçbir zaman yemekten sonra masayı toplamadan kalkmaz. Bunun gibi burçlara özel davranışlar. Ama benim burcum falan yok diyorsanız kendinize göre bu özelliklerle oynayabilirsiniz.

Özellikler ve ne işe yaradıkları şöyle; Neat: Düzenlilik ve titizlik. Bu arttıkça Siminiz elindeki çöpleri her zaman çöpe atar. (yemez yani) Yemek yedikten sonra tabakları mutlaka yıkar. Yataktan her kalktığında yatağını toplar vs. Bu az olduğunda ise eline geçeni yere atar, çöp yer, monitörünün camının kenarına Pizza kırıntıları döker falan. Outgoing: Cana yakınlılık. Outgoing arttıkça Siminiz insanların arasına daha çok karışır. Azaldıkça da kalabalıktan tiksinen bir Sim olur. Active: Sim'in canlı hareketli faal bir Sim mi, yoksa cansız pasif bir Sim mi olacağını belirler. Playful: Bu özellikte arttıkça Sim daha neşeli ve şakacı bir Sim olur. Yeri geldimi benim gibi gıcık espriler bile yapar yani. Bu azaldıkça da iğrenç bir Sim olur çıkar işte. Nice: İyi huylu sevimli bir Sim mi yoksa kıl bir Sim mi? Seçim sizin.

Bütün bu özellikleri dilediğiniz gibi arttırdıktan sonra Simimizin ismini saç şeklini ten rengini kafa yapısını cinsiyetini ve kıyafetini belirleyip oyuna hazır hale getiriyoruz. Bu şekilde bir aileye en fazla 8 kişiye kadar Sim ekleyebiliyorsunuz, fakat aile fertleri arttıkça masraflarda artıyor ve oyun çok daha zorlaşıyor ona göre.

Aileyi tamamladıktan sonra bir daha onları editleme şansımız yok. Bu yüzden Simlerimizi güzel güzel yapalım ki ileride ismi "fghfghfgh" olan sapık bir Sim ile oynamak zorunda kalmayalım.

Bu arada Simlerin kafa çeşitlerinden kendinize uygun bir kafa bulamadığınızdan şikayetçiyseniz Maxis'in The Sims için yaptığı Facelift isimli özel yüz ve kafa yaratma programını www.thesims.com <http://www.thesims.com> adresinden çekebilirsiniz. Bu program ile çok kolay bir şekilde birbirinden değişik yüzlerce yüz şekli oluşturabilirsiniz. Bunlara daha sonra detaylı olarak değineceğim merak etmeyin.

Şimdi yeni yarattığımız ailemiz ile Move In Family diyerek şehirdeki boş evlerden birine taşınalım. Eğer dolu evlerden birine yerleşmek istiyorsanız yukarıdaki Buldozer ikonu ile bir eve tıklayıp o evdeki aileyi Evict ile evden çıkartmalısınız. Fakat Bulldoze This House sorusuna Yes derseniz o ev yıkılır ve kaybolur, bu yüzden No demenizi tavsiye ederim. Yalnız Evict dediğiniz aileleri tekrardan başka bir yere yerleştirin aksi taktirde kapınızı çalacak bir komşunuz olmaz. Onun yerine isterseniz 8 kızdan oluşan bir aile yapıp onları komşunuz yapabilirsiniz hehe

Neyse şimdilik oyuna çok zengin başlamadığımız için sol alt köşedeki ufak şirin eve yerleşelim ve yaşamaya başlayalım.

The Sims, dışarıdan bakıldığında çok zor oynanan bir oyun gibi dursa da oyun tamamen Mouse'un sol tuşu kullanılarak çok rahat bir şekilde oynanabiliyor. Mouse oku ayak izi şeklindeyken gitmek istediğimiz herhangi bir yere tıklayıp Go Here dediğimizde Simimiz oraya yürüyecektir.

Mouse oku etkileşim yapabileceğimiz bir eşyanın üzerine gelince değişiyor ve sol tuşa tıkladığınızda o eşya ile neler yapabileceklerimizin bir listesi çıkıyor.

Örneğin bir kanepeye tıkladığınızda iki seçenek çıkıyor, Otur veya Uzan. (Kanepeyi Ye yok yani) Yada bir bilgisayara tıkladığınızda Oyun Oyna ve İş Bul seçenekleri çıkıyor. Bunların hepsini öğrenmenize gerek yok, çünkü hepsi eşyalara göre değişiyor. Ancak bazı eşyaların durumuna göre de değişik seçenekler çıkabiliyor.

Örneğin bir müzik setine tıkladığınızda ilk başta sadece Turn On seçeneği çıkıyor. Müzik setini açtıktan sonra tıkladığımızda ise Rock müziği çal, Country müziği çal, yada Dans et gibi seçenekler çıkabiliyor. Bunları oynadıkça çok daha iyi anlayacaksınız, karmaşık bir olay yok çünkü gerçekten oynanabilirlik açısından böyle bir oyun için yapılabileceklerinin en iyisini yapmışlar.

Oyunun büyük bir kısmı hatta tamamına

yakını bu şekilde hiç bir değişik ayara gerek kalmadan oynanıyor. Fakat ekranın altındaki o güzel menüyü de boşuna yapmamışlar tabii ki. Soldaki üç yuvarlak ikon üç mode arasında geçişleri sağlıyor. En baştaki Live Mode asıl zamanın akıp geçtiği oyun mode'u. (genellikle sürekli bu seçenekte duracağız) Live Mode'u seçtiğimizde oyun zamanı akmaya başlayacak, bir başka değişle oyun başlayacak. Live Mode'da sağdaki ufak ikonlar sayesinde Simimizin özellikleri hakkında bilgilere ulaşabiliyoruz. (bu arada amma ciddi yazıyorum nedense) Ulaşıyoruz da ne oluyor derseniz bende hepsini tek tek anlatmaya başlarım. Benden öyle kolay kolay kurtulamazsınız heh heh.

İlk ikon yani gülen iki yüz ikonu ile Simimizin o anki ihtiyaçlarını görüyoruz. Bunları nasıl arttırdığımızı daha sonra ek bir dergi şeklinde veya yazının ilerleyen bölümlerinde anlatacağım merak etmeyin. Onun yanındaki insan kafası ikonu ile de Simimizin karakteristik özelliklerini görüyoruz. Vay be ne dedim ben öyle. Neyse. Bunların yanında ise alt alta üst üste daha doğrusu (ve daha az erotik olan) yukarıdan aşağıya üç ikon var. Bunları da açıklamak gerekirse ki gerekiyor hemen yazmaya başlıyorum tutmayın beni. En üstteki ikon ile yani Relationship ile Simimizin Selam dediği komşularını ve komşular ile olan samimiyet düzeyini görebiliyorsunuz. Onun altındaki ikon yani Job ile de şu anki işimizi, aldığımız maaşı, kaç saat çalıştığımızı ve yeteneklerimizi görüyoruz.

Bu yetenekleri oyun boyunca geliştirebiliyorsunuz. Nasıl yapacağınızı ise yakında 6. baskısı çıkacak olan "Sims ve Ben" adlı kitabımdan detaylı bir şekilde okuyup öğrenebilirsiniz. Ancak yazının ilerleyen kısımlarında kitaptan bazı alıntılar yapacağım hazır olun. En alttaki ikon ile de evimiz güzel evimiz hakkında bilgilere ulaşıyoruz.

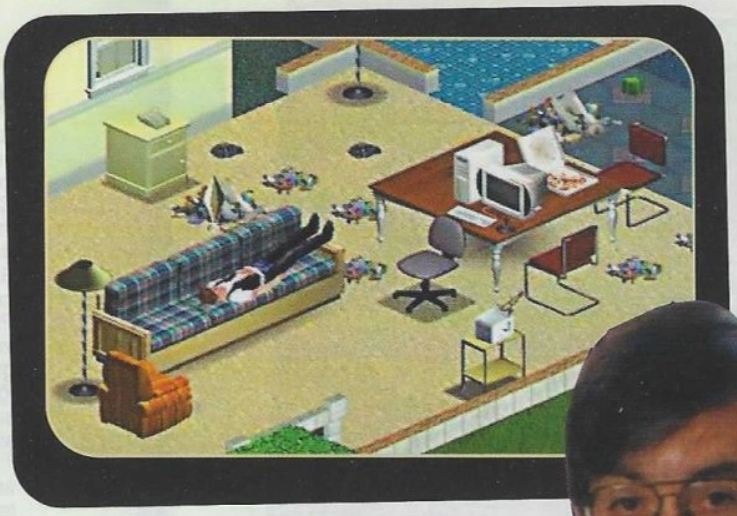
Neyse Live Mode bölümünü iyice kanımıza işleyene kadar (ne?) öğrendikten sonra o soldaki yusyuvarlak ikonlara geri dönelim. Live Mode'un yanındaki ikon ile tanıştırayım, Buy Mode. Buy Mode tanıştığına memnun olmuş. Buy Mode ile de evimize değişik eşyalar alabiliyoruz. Burada her eşya bir kategorinin içinde. Örneğin elektronik eşyalarda Bilgisayar Televizyon Radyo, oturma gruplarında koltuk sandalye, (kazık) dekorasyon bölümünde de işte vazo çiçek tablo heykel MEG falan gibi eşyalar yer alıyor. Yalnız Meg'i eve sığdırmakta biraz zorlanabilirsiniz benden söylemesi.

Kendi zevkinize göre eşyaları tek tek istediğiniz gibi evin çeşitli yerlerine yerleştirin. Tabii paranız yeterse hah hah hah. İnsanın zevkini böyle bir dolar işareti ile kısıtlıyorlar işte. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi değilmi Will amca? Ay bu Buy Mode beni çok duygulandırdı. Üzerinde çok durmamak lazım. Onu kendi duyguları ile baş başa bırakıp hemen yanındaki mode'a geçiyorum.

En son Mode olma özelliğine sahip olan Build Mode da evimizi genişletip mimarlık duygumuzu tatmin etmeye yarıyor. Buradaki seçenekler ile evin duvarlarını yıkıp tekrar döşeyip tekrar yıkıp tekrar döşeyip her şeyi birbirine karıştırıp, evin bazı yerlerine de kapı ve pencere kondurabiliyoruz.

Oyunun sadece bu bölümü ile saatlerce oynayıp ertesi gün kendini mimar gibi hisseden arkadaşlar tanıyorum.

Tüm bu Mode'ların sağında ise Fotoğraf albümü ile Options ikonları var. Fotoğraf albümünü kullanarak oyundan ilginç bulduğunuz anları ölümsüzleştirebilirsiniz. Ne diyorum ben ya, neyse. Çektiğiniz resimleri ve Siminiz hakkında pek çok bilgiyi oyun kendisi içindeki Web Pages isimli klasöre bir Internet sayfası gibi hazırlayıp kaydediyor. Bunları daha sonra inceleyip arkadaşlarınıza "İşte Buyum Ben!" diyebilmek için yollayabilirsiniz.



Options da ise Ses ve Grafik ayarları gibi herkesin bildiği seçenekler var. Fakat önemli bir nokta Gameplay ayarlarında ki Free Will seçeneği. Bu seçenek işaretliyken Siminiz bazen sizin kontrolünüz dışında davranışlar yapıyor. Bence bu seçeneği kaldırın ve tüm kontrolü elinize alın çünkü Simler bazen çok zamansız hareketler yapabiliyorlar.

Şimdi soldaki paneldeki bir-iki ufak özelliği daha anlattıktan sonra sizi eşsiz yorumlarım ile baş başa bırakacağım. Unutmayın beterin beteri var, Zeboş ile de baş başa kalabilirdiniz. Sol panelde artı eksi ve ok işaretleri kamerayı kontrol etmeye yarıyor. Bunun sağındaki gülen yüz simgesi ve yanındaki rakam ise aile dostlarınızın sayısını gösteriyor. Ne kadar çok aile dostunuz olursa iş hayatınızda o kadar başarılı olursunuz. Bu rakamın sağında da malum paramızı görüyoruz. Paramızın yazdığı yerin üzerinde de The Sims de ki en büyük sorunumuz olan ve hızla akıp giden zamanı yani saati görüyoruz. Simciklerin bir dakikası biz insan oğlunun bir saniyesine eşit. Bu arada efsaneye göre Zeboş'un kol saatinin 47 dakikada bir 13 dakika geri gittiği söyleniyor. Bunu artık Türk bilim adamlarına havale ediyorum. Saat ile para yazan bölmelerin arasında da zaman kontrol buttonları var. Bu küçük buttonlar ile tıpkı bir filmi ileri sarar gibi zamanı hızlandırıp yavaşlatmak ve durdurmak mümkün. Saatin üzerindeki dört ufak ikon ile de evlerin duvarlarını ve çatılarını gösterip gizleyebiliyorsunuz. Ve en son olarak bu ikonların solundaki iki katlı ev ikonu ile eğer eviniz iki katlı ise birinci kat ile ikinci kat arasında geçiş yapmaya yarıyor.

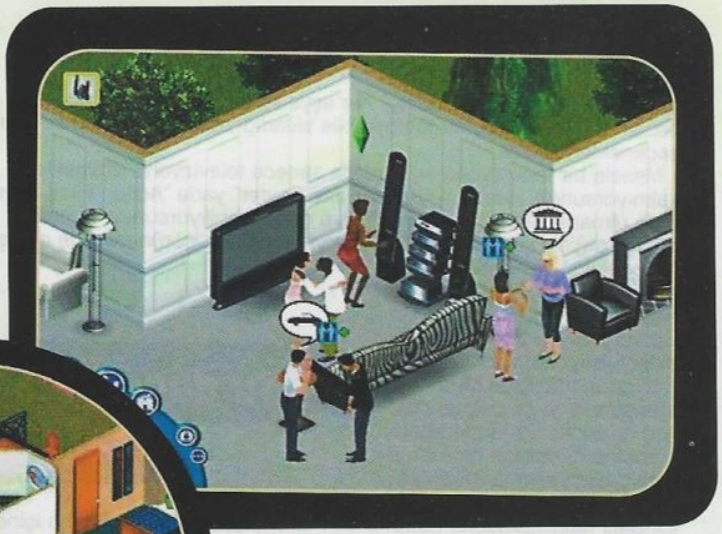
"Neden online olup tamamen yabancı

Evet sonunda şu menüleri geçtim ya artık rahat rahat The Sims'in zevkli yönlerini ve oynanışı anlatmaya başlayabilirim.

Evi Nasıl Döşemeli?

Oyuna ilk başta boş bir evin bahçesinin önünde sap gibi başlıyoruz. Bu evi yaşanabilir bir hale getirebilmek için içeriye paramızın yettiğince eşyalar almalıyız. Evimizi döşerken unutmamamız gereken en önemli şey Simlerin yaşamları gerçek hayat ile aynı olduğu. (aramızda ayda bir kraterin içinde yaşayan yok değilmi?) Bu yüzden evi olabildiğince gerçek yaşama uygun dekore etmeliyiz.

Öncelikle çoğu kişinin zamanının %90'ının geçtiği (en azından bazılarının) güzel bir mutfak yapalım. Bence evin girişi mutfak için en iyi yer, ama yinede siz bilirsiniz tabii ki. Duvar kenarına Buzdolabı ve onun yanına da birbiri ardına güzelce mutfak tezgahları yapalım. Bu arada yerleştirdiğimiz eşyaları çevirmek için üzerine basılı tutarak çevirmek istediğiniz yöne çekmeniz yeterli. Ayrıca eşyaları silmek içinde sileceğiniz eşyayı aşağıdaki panele tıklamalısınız. Çok uzun süre kullanıp eskitmediğiniz sürece eşyaları aldığınız fiyata satabilirsiniz. Siminiz Buzdolabından aldığı yiyecekleri hemen yanındaki tezgaha koyarak hazırlayacaktır. Eğer yakınlara iyi bir ocak koyarsanız Sim yiyecekleri ocakta ısıtarak daha iyi ve daha tok tutan yiyecekler yapacaktır. Bu şekilde mutfak tezgahına fırın blender vs koyarak yemeklerin lezzetini ve kalitesini arttırabilirsiniz. Tabii bu yemekleri ayakta yemek çok eğlenceli olmayacaktır eminim. Ortaya bir masa ve masanın yanına birkaç sandalye iyi gider. Sandalyeleri yerleştirirken dikkat etmeniz gereken şey sandalyenin yanlarını boş bırakmak. Simlerin masanın üzerine çıkıp karşı tarafa geçip sandalyeye atlayıp oturmak gibi bir yetenekleri olmadığı için sandalyelerin bir tarafı mutlaka boş bırakılmalı. Aksi taktirde yine tabak elimizde yemek zorunda kalırız.



Will Wrigt Diyor ki

- Önceki projelerle kıyasladığınızda The Sims'i ortaya çıkarmak ne derece zor ya da kolaydı?
Will Wright: Öncelikle şu ana kadar gerçekleştirdiklerimizin en zoruydu. İki nedenden dolayı: Teknik olarak insan davranışını yeniden yaratmak ve konsepti herkese satmaya çalışmak. Uzun bir süre bu fikre oldukça direndim.

- SimCity'nin başarısından sonra bile mi?
WW: Evet..Günlük hayatı bir oyun haline getirmek çılgınca birşeydi ve üzerinde bu kadar uğraşılmaya değecek birşeymiş gibi gelmemişti. Ama ilk prototipi yaratıp uygulamaya geçtiğimizde, insanlarla iletişim kurup onları harekete geçirdiğimizde ve birşeyler yapmaya başladığımızda bunun ilginç birşey olabileceğini düşünmeye başladım. Simülasyon için oldukça uğraştık ve bunun için gerçekten detaylı çalıştık. Kullanıcıya tasarım araçlarını verdiğinizde, mesela ev tasarımı yaparken olduğu gibi, yapacakları tüm garip şeyleri hesaba katmak zorundasınız. Çünkü insanların simülasyonda yapacakları ilk şey sınırları keşfetmektir. Oturup simülasyonun nerede patlak vereceğini görmek için her türlü acaip talimatı vereceklerdir. Simülasyonlardaki gerçek sorun budur. Yapacağınız simülasyonun sınırlarının ne olacağını çok iyi düşünüp, bu sınırlara geldiğinizde ne olacağına karar vermek zorundasınızdır.

- Oyunun oynanışıyla ilgili oldukça ilginç kararlar var. Ama bir tanesi birçok insanın sorduğu bir soru. Neden sim-kentlerde haftasonları yok?
WW: Eğer haftasonları olsaydı, bu durumda bir takvim isteyecektiniz ve takvim zamanına odaklanacaktınız. Bunu yapar yapmaz, ne mevsimlerin ne de tatillerin olmadığını farketmeye başlayacaktınız. Bu da beraberinde uğraşmamız gereken birçok meseleyi getirecekti. Yaptığımız diğer şeylerin pahasına tabii. Böylece insanların takvim zamanına odaklanmasından çok günlük zamana odaklanmasını istedik.

- The Sims'in geleceği ile ilgili multiplayer planlarınız var mı?
WW: Aslında zamanımın çoğunu bunun üzerinde çalışarak geçiriyorum. Deneyebileceğim bütün multiplayer oyunları deniyorum. Ama birçok multiplayer oyunla beraber, diğer oyuncularla sosyal bir etkileşim içine girme konusunda çok da hevesli olduğum söylenemez. Öncelikle bu durumu aydınlığa kavuşturmalıyım. Bana göre en önemli şey bu. Neden online olup tamamen yabancı insanlarla iletişim halinde olmak isteyeyim bunu bilmeliyim.

- Neden SIMS, markete, sinemaya ya da başka bir SIM'in evine gitme gibi kolay bir şeyi yapamıyor?
WW: Bu, bizi simülasyonun sınırlarını belirlediğimiz duruma geri götürüyor. Oyuna, gidip neler olduğunu görebileceğiniz yerler ekleyebilirdik. Ama bunu yaparken şu anda oyunda olan birçok özellikten ödün vermek zorunda kalacaktık. Bu yüzden evleri sadece kişiye özel, günlük yaşantının geçtiği yerler olarak kullandık. Başkalarının evini ziyaret etmeye gelince bunu yapabilirsiniz. Ama sadece gidip onları davet etmek üzere. Bu konuyu oldukça ciddi bir şekilde düşündük. Ve bunun evsahibi olup bir sürü kontrol opsiyonuna sahip olmak kadar eğlenceli olmadığına karar verdik.

Bu arada unutmayalım her tabağın sonu bulaşıktır. Yemek yediğiniz tabakları masada (veya yerde) uzun süre bırakırsanız tabağın üzerinde vızıltılar duymaya başlarsınız. Çok iç açıcı bir manzara değil. Bu yüzden tabakları yıkamayı unutmamak lazım. Peki nerede? Mutfak tezgahlarının üzerine monte ettiğimiz evyelerde. Veya paranız varsa Bulaşık makinesinde de yıkayabilirsiniz. Böylece hem sudan, hem de en önemlisi zamandan kazanmış oluyoruz.

Yalnız bazı yiyecekler var ki bunları yediğimizde direk atık oluyor. Mesela bir patates cipsi yiyip bitirdiğinizde her nedense poşetini yıkayamıyorsunuz. (ben hep yıkarım harbuki ya neyse) Poşeti çöpe atmalısınız, tabii evde bir çöp kovası varsa. Her çöp kırıntısı için dışarı çıkıp bahçedeki büyük çöp kutusuna gidip atmak biraz zaman kaybı. Bu yüzden mutfağın bir kenarında mutlaka bir çöp kovası bulunsun. Yada yine paranız varsa Ultra Mega TX 2000 model çöp öğütme makinası alabilirsiniz. Bu sayede çöp atma işlemleri en aza inmiş olur.

Her tabağın sonu bulaşık olduğu gibi her yemeğin sonu da Tuvalettir. Siminizin patlamasını istemiyorsanız tabii ki eve bir tuvalet yapmalısınız. Bunun için ufak bir odayı Banyo/Tuvalet yerine kullanabiliriz. Klozeti salonun ortasına yerleştirmek çok akıllıca bir davranış olmasa gerek.

Ayrıca her tuvalete bir de lavabo yapmalıyız. Ancak bir süre sonra sadece ufak bir lavabo ile temizlenmek mümkün olmayacak. Bunun için bir Duş kabin veya iyi bir Jakuzi Simimizin temiz ve rahat yaşaması için iyi gelebilir. Çünkü biliyorsunuz hijyen çok önemlidir. Mutfak Tuvalet ve Banyoyu yaptıktan sonra evimiz hemen hemen yaşanabilir bir hal alacaktır. Şimdi Simimizin geceleri uyuması için (espri yapmayacağım hiç beklemeyin) bir yatak odası yapalım. Daha konforlu yataklar daha pahalı olduğu için paramıza uygun konforda tek kişilik veya çift kişilik bir yatak seçip odanın uygun bir yerine yerleştirelim.

Yatakları yerleştirirken de tıpkı sandalyeler gibi yatağın yanlarını boş bırakmalıyız. Özellikle çift kişilik yataklarda yatağın iki tarafını da boş bırakalım ki Simler rahatça yatabilsinler.

Yatak odasını da yaptıktan sonra evin çeşitli bölgelerine en önemli eşyalardan biri olan telefonlardan almalıyız. Bu telefonlar ile komşularınızı arayabilir, Pizza sipariş edebilir, bahçedeki çiçeklerinize bakacak zamanınız yoksa bir bahçıvan veya evinizi temizlemesi için bir temizlikçi tutabilirsiniz. İster masa üzerine konulan isterse duvara monte edilen telefonlardan her odaya bir tane alın. Çok pahalı değiller zaten.

Son olarak Simimizin evin içinde ot gibi yaşamaması için bir Televizyon ve Müzik Seti alabiliriz. Bu sayede evimiz gayet güzel ve yaşanabilir bir ev olacaktır. Tabii bir şeyin dışında, iyi bir Bilgisayar heh heh. Paramız artarsa evimizin güzel durması için tablolar veya çiçekler de alabiliriz. İşte bu kadar. Artık güzel evimizde ailemizle birlikte veya tek başımıza bekar olarak yaşayabiliriz.

Yaşamak mı?

The Sims, çoğu kişi tarafından Strateji oyunu olarak nitelendirilse de, bence aslında bir RPG'ye daha çok benziyor. Oyunda hiç bir sınırlama yok. İşin ilginci, oyunda bir amacınız da yok. Zaten hiçbir Sim oyununu bir amaç doğrultusunda oynayan birini tanımıyorum. En büyük amacınız eğlenmek. Bu The Sims de çokça yaşayacağınız bir duygu. Bu arada şiir gibi cümleler kurmaya başladım hayırdır inşallah. Oyunda yapabileceklerinizi mümkün olduğunca geniş

insanlarla iletişim halinde olmak isteyeyim? öncelikle bunu bilmeliyim

tutmaya çalışmışlar. Evinizdeki her eşya ile bir etkileşim halindesiniz. En basitinden duvardaki bir tabloya bile tıkladığınızda "Tabloya Bak" gibi seçenekler çıkıyor.

Mesela bir televizyonu açtığınızda sadece televizyonu izlemekle kalmıyorsunuz. Kanalları "Korku Filmi Seyret" yada "Action Filmi Seyret" o da olmadı "Çizgi Film Seyret" diye değiştirebiliyorsunuz. Ayrıca değiştirdiğiniz kanala göre Televizyon ekranında görünenler de değişiyor. Aynı şekilde Müzik Setini açtığınızda da kanalları değiştirerek Klasik, Latin, Country ve Rock müzikleri dinleyebiliyorsunuz.

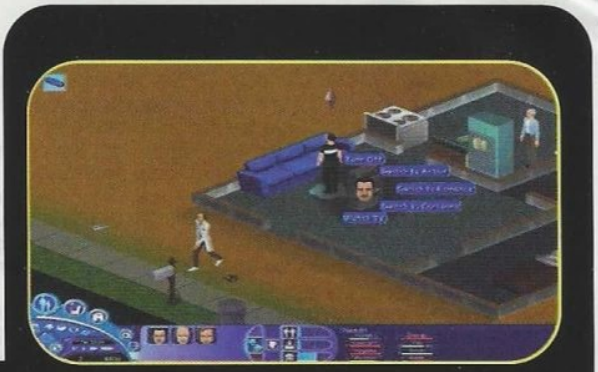
Oyunun müzikleri MP3 formatında ve gerçekten çok hoş müzikler. Üzerinde epey emek harcandıkları belli oluyor, öyle baştan savma müzikler değiller. Bu arada oyunu yüklediğiniz klasörün içindeki Music\Stations klasöründeki Latin, Rock gibi klasörlerin içine kendi sevdiğiniz şarkıların Mp3 dosyalarını kopyalarsanız bunları oyun içinde de dinleyebilirsiniz. İşte bunun gibi detaylar oyunu çok zevkli yapıyor. Hani bazı oyunlar vardır, oyunu alır oynar bitirir veya bitiremeden bir yerinde sıkılır bir kenara atarsınız. Bu durum genellikle RPG oyunlarında pek yaşanmaz ancak sonuçta en iyi RPG'ler den biri olan Fallout'un bile bir senaryosu ve bu senaryonun bir sonu vardı. The Sims'de ise ne bir senaryo, ne bir son, ne bir düşman, nede bir amacınız var.

The Sims siz oynadığınız sürece kendi kendine yeten oyunlardan. Maxis işini gerçekten çok iyi biliyor. Oyunun popülerliliğini kaybetmemesi için Internet'in tüm nimetlerinde faydalanıyorlar ve www.thesims.com <http://www.thesims.com> dan Download etmeniz için sürekli Simleriniz için yeni Skinler (giysiler) yeni Eşyalar veya yeni Objeler sunuyorlar. Oyundaki neredeyse her şey değiştirilebilir şekilde programlanmış. Özelliklede internette ki binlerce The Sims için hazırlanmış Fan Siteleri ve insanların sürekli değişik Skinler yapıp bunları internette yayınladıkları düşünülürse bu oyun için çok büyük bir artı puan. Bu sayede sanırım oyunu uzun bir süre sıkılmadan oynayabileceğiz. Tabii Maxis sıkılmayıp devamlı oyun için yeni objeler çıkardığı sürece.

Şimdilik yeni objeleri sadece Maxis çıkartabiliyor. Ancak Blueprint isimli bir program ile herkes oyun için kendi eşyasını yaratabiliyor. Yalnız bu program halen yapım aşamasında olduğu için Maxis'in dışında oyun için obje bulabileceğimiz bir kaynak yok. En azından şimdilik yok.

Ayrıca Maxis'in oyuna yenilikler eklemek için geliştirdiği programlar var. Bunlar daha önce bahsettiğim Facelift isimli yeni Yüzler yaratma programı ve eviniz için yeni Duvar Kağıtları ile parkeler yapabildiğiniz HomeCrafter programı. Bunların hepsi bedava programlar ve oyunun kendi sitesinden Download edilebiliyor. Aslına bakarsanız, Maxis hiç bir yeni obje çıkarmasa bile The Sims öyle kolay kolay sıkılınacak bir oyun değil. Çünkü oyunun bir doyum noktası yok. Yani aylarca oynasanız bile eminim hep bir şeyler eksik kalacaktır. Tabii bazıları oyunu açıp buzdolabından ilk yemeklerini yediklerinde de "Ben aştım artık oyunu bitirdim" gözüyle bakıp oyundan sıkılabilirler de. Fakat bunun olacağını pek sanmıyorum.

The Sims, oynanışı çok kolay olmasına rağmen çok kolay bir oyun değil. Oyunda Siminizin ihtiyaçlarını sürekli kontrol etmelisiniz. Bu ihtiyaçları Live Mode'u seçtiğinizde sağdaki panelden görebiliyorsunuz. Zaten Simler bir şeyi çok istediklerinde size bağırıp ağlamaya başlıyorlar. Her ihtiyacı yatıştırmanın bir yolu var tabii ki. Eğer Siminiz açsa bunu televizyon seyrederek yatıştıramazsınız. Tek alternatifiniz yemek yemek yemek. Konfor ihtiyacını ise konforlu işler yaparak giderebilirsiniz heh heh. İyi bir kanepeye uzanmak veya bir Jakuzi banyosu konfor ihtiyacınızı giderebilir. Simlerin hijyen ihtiyaçlarını da söylemeden geçmeyeceğim. Pis kokulu bir Sim'i kimse sevmez bunu biliyorsunuz. Bunun için bol bol duş



"Bu dünyaya acıyla geldim. Şaşırmaktan, hayran olmaktan bir an geri

Hayat mı dediniz? size kısaca açıklayayım

Doğarsınız. Elbette ilk görünüş biraz garabet olacaktır ama önemli değil, kısa bir sürede toparlanırsınız. Hayat çoğu kez istediğiniz gibi olmayacak. Şimdiden buna alışsanız iyi olur. Ağlamayın lütfen!
Yaşama sevinci: Bilinmiyor...

Büyürsünüz ve Akademik etiketi alırsınız. Şimdi sizi doğmaktan daha zor bir sınav bekliyor. Burası dönüm noktası. İş hayatı ve kariyer denen aptal kandırmacaya hazır mısınız? (resimdeki kişinin neden Japon olduğunu sormamanız rica olunur)
Yaşama sevinci: İdare eder...

İş bulur çalışırsınız. Çoğu kez resimdeki gibi kaytararak. Patron denen uzaylı yaratık sizi böyle görürse neler olacağını biliyor musunuz?
Yaşama sevinci: Para...

Evlenirsiniz. Yaşamda yapılacak en fuzuli işlerden. Bir kadınla bir erkeğin asla uyumlu olamayacağını bile bile evlenirsiniz hemde! Çok yazık çok. (resimdeki garson tipli herifle, kadının boşandıklarına iddiaya girerim).
Yaşama sevinci: Yazık çok yazık!

Ölürsünüz. Acı ama gerçek. Yaşadıklarınızın, yaptıklarınızın ödülü malesef budur. Ya da biz buna kısaca haksızlık diyelim. Yaşlanmayı geciktiren bi gen bulmuşlar ama konumuz o değil (Resimdeki Tolkien'ın mezarı. Saygılar)
Yaşama sevinci: Dalga geçme lütfen

almalı veya her tuvaletten çıkışımızda ellerimizi yıkamalıyız. Tabii Tuvalet ihtiyacını da unutmayalım. Bunu da sadece tahmin edebileceğiniz gibi tuvalete girerek giderebilirsiniz. Eğer tuvalete girmekte gecikirseniz Siminiz doğal olarak altına kaçıracak ve hijyen oranı minimuma inecektir. Simlerimizin birde Enerji ihtiyaçları var ki oyunda gidermesi en zor olan ve en çabuk azalan (yani ihtiyacınız olan) ihtiyaç. Aslında enerji ihtiyacı uyku ile eş. İyi bir uyku Siminizin enerjisini hızla arttırabilir. Veya kahve içerek de göz kapaklarınızı bir süre daha açık tutabilirsiniz. Tıpkı benim bu yazıyı yazarken yaptığım gibi. Bu uyku sorunu en çok evde komşularınız ile parti verirken sorun oluyor. Partinin ortasında . Siminiz artık dayanamayıp pat diye yere düşüyor ve uyuklamaya başlıyor. Uyuyunca da zaman hızla akıp gittiği için yerde (veya ayakta) uyuyan Simlerin konforları hızla azalıyor. Aklınızda bulunsun ninni müziğini duyduğunuz anda oyunun hızını normal

kalmadım. İstemeye istemeye gidiyorum ve hiçbir şey bilmediğimden hiçbir şey öğrenemedim" - Platon

haline getirin ve uykucu Sim'i uyandırıp hemen yatağa yatırıp uyutun. Tabii her insanın olduğu gibi Simlerin de eğlenmeye ihtiyaçları var. Simleri eğlendirmenin pek çok değişik yolu mevcut. Bilgisayarda oyun oynamak veya komşularınız ile bilardo oynamak bunlardan birkaçı. Tabii eve buzdolabı almadan hemen bilardo masasına atlamayın. Televizyon seyrederek veya müzik dinleyerek de eğlenebilirsiniz. Simler her ne kadar enerjik, her ne kadar temiz, tok, konforlu, tuvaletini yapmış (başka örnek yok ki) da olsa diğer Simler ile yani komşuları ile sosyal aktivitelere girmezlerse ve konuşmazlarsa mutsuz olurlar. Son olarak Simlerin dekor (Room) ihtiyaçları var ama buna pek ihtiyaç denemez. Sadece iyi ışıklandırması olan ve iyi dekor edilmiş odalarda kendilerini daha mutlu ve moralli hissediyorlar. Bunun dışında pek bir işe yaramıyor. Ancak moral de oyundaki en çok ihtiyacımız olan şey.

Komşular çevredeki evlerde yaşayan diğer Simler. İsterseniz diğer Simler ile de

oynayabilirsiniz fakat bir seferde sadece bir aileyi kontrol edebilirsiniz. Komşularınız siz onlarla ilk tanışana kadar sürekli evinizi ziyaret edip kapınızı çalıyorlar. Eğer onları uzun süre karşılamayıp kapıda bekletirseniz bir süre sonra gidiyorlar ona göre. Bu arada oyundaki Simlerin konuşmaları İngilizce değil. Türkçe de değil. Aslına bakarsanız hiç bir dilde değil, Simce. Buna Simish de diyebiliriz. Will Wright'ın bu kararı almasındaki sebep aynı konuşmaları tekrarlayan Simlerin oynayanı sıkmaması içinmiş. Bunun için kendilerince yeni bir dil yapmışlar. İlginç tabii. En azından "Kommansnala" nın Simlerin dilinde "Merhaba" gibi bir şey olduğunu öğrendim.

Kapıda karşılayıp konuştuğunuz komşularınız Relationship menüsüne ekleniyor ve buradan o komşu hakkında bilgileri ve size yakınlık oranını görebiliyorsunuz. Bu yakınlılık oranı diğer Sim ile konuştukça artıyor veya azalıyor. Burada moraliniz çok önemli. İyi bir moral ile her zaman daha iyi sonuçlar alırsınız.

Diğer Simler ile ilişkilerinizi sürdürdükçe sadece konuşmak dışında şeylerde yapabileceksiniz. Örneğin ilk kez tanıştığınız bir Sim ile başlarda sadece Talk seçeneği ile idare etmek zorundasınız. Ancak biraz samimiyeti ilerlettiğinizde "İltifat et" "Kucakla" veya "Gıdıkla" gibi seçenekler çıkacak. Samimiyeti iyice ilerlettiğiniz karşı cins Simler ile flört edip daha sonrada bir iki Kiss işleminden sonra eğer şansınız varsa Propose seçeneği ile evlilik teklif edebilirsiniz. Ancak eğer eviniz ve ilişkiniz o kadar iyi değilse "Hayır" yanıtını almaya hazırlıklı olmalısınız. Eğer oldu ya çok karizmatiksiniz, evinizde bir saray yavrusu gibi, o zaman evlilik teklifinize olumlu karşılık alabilirsiniz.

Evlendikten sonra evlendiğiniz eşiniz de sizinle birlikte aynı evde yaşamaya başlayacak. Dolayısıyla onu da siz kontrol edeceksiniz. Ve eğer işler yolunda giderse mutlu bir anınızda "Bir Bebeğimiz Olsunmu?" sorusuna Yes diyerek bir bebek sahibi olabilirsiniz. Yalnız eğer bebeğe yeterince iyi bakmazsanız onu elinizden alıyorlar. Bu yüzden bu tür sorumluluklara hazır olmadan girmemekte fayda var, bu The Sims'de de olsa.

Bu arada oyunda bebek yapma kararı aldığınızda öyle herşey uluorta gözükmüyor tabii ki. Oyundaki hemen her şey en ince ayrıntısına kadar görünüyor fakat bu tip Aganigi durumları sansürlenmiş. Mesela Simler duş alacakları zaman üzerlerine sansür için bir mozaik efekti oluşuyor ve böylece rahat rahat röntgenci gözlerden uzak işlerine bakabiliyorlar.

Ne diyordum ben? Ha komşular evet. Komşu Sim ile samimiyet oranını 50'nin üzerine çıkarmayı başarırsanız o Sim sizin aile dostunuz olacaktır. Tabii aile dostunuz illa karşı cins olacak diye bir şart yok. Hatta oyundaki serbestliği o kadar abartmışlar ki kendi cinsiniz ile erkek erkeğe Topoş (Gay) faaliyetlerde bulunmak bile mümkün. Mümkün olmasına mümkün ama ben pek tavsiye etmiyorum heh heh heh. O kadar samimiyet biraz fazla. Ancak eğer arkadaşlarınız ile arayı soğutur ve uzun süre görüşmezseniz samimiyetinizi kaybedersiniz. Aslında böyle olmaması gerekirdi ya neyse.

Peki Aile Dostları ne işe yarıyor diye soruyorsunuzdur eminim. Aile Dostlarınız iş kariyerinizde yükselmenize yardımcı oluyorlar. Bu arada dikkat ettim de size iş bulmaktan hiç bahsetmemişim. O kadar eşyayı almak için tabii paraya ihtiyacınız var ve para her gün kapınızın önüne bırakılan bir şey değil. Kapınızın önüne bırakılan tek şey ödemeniz gereken faturalar ve günlük gazete. Bu gazeteyi iş bulmak için kullanabilirsiniz. İş bulmanın bir diğer yolu da bilgisayar.

The Sims'de o kadar çok iş çeşidi var ki hepsini "Sims ve Ben" adlı kitabımda bile açıklamaya üşendim anlayın yani. Amigo, Polis, Doktor, Bilim Adamı, İş Adamı, Belediye Başkanı, Komando, Astronot, bunlardan sadece birkaçı. Her işe en alt seviyede başlıyorsunuz ve gereken koşulları yerine getirdikçe bir üst mevkii ye çıkıyorsunuz.

Örneğin garson olarak başladığınız iş hayatına Lokantalar zinciri sahibi olana kadar yükselebiliyorsunuz heh heh. Veya amigo olarak düşük bir maaş ile başladığınız spor kariyerinde ünlü bir Futbolcu olabilirsiniz. Bu aslında biraz komik oluyor ama çok zevkli.

İşte işinizde yükselmek için aile dostlarınıza ve bazı özelliklerinize ihtiyacınız olacak. Live Mode'da ki Job bölümüne girerek bir sonraki mevkii ye geçmek için hangi özelliklere ve kaç aile dostuna ihtiyacınız olduğunu görebilirsiniz. Bu aslında tıpkı bir RPG oyununda Level atlamak gibi bir şey.

Her özelliği arttırmanın bir yolu var. İlk baştaki Cooking ile Mechanical özelliklerini o konuda kitaplar okuyarak arttırabilirsiniz. Charisma özelliğini de ayna karşısında kendi kendinize konuşarak arttırabiliyorsunuz ne alakaysa. (bunu evde denemeyin) Body özelliğini ise çok ilginçtir Body çalışarak geliştiriyorsunuz. Logic özelliğini de evinize aldığınız Satranç masasında Satranç oynayarak (misket oynayamayacağınıza göre) arttırabilirsiniz. Son olarak Creativity özelliğini evde tuvalde resim yaparak veya Piyano çalarak geliştirebiliyorsunuz. Bir işe girdiğinizde işinize göre belli saatlerde evinizin önüne bir araba gelecek ve bu sayede işe gidebileceksiniz. Araba bir saat boyunca evinizin önünde bekleyecektir. Eğer sizde benim gibi gece 4 de yatıp sabah 8 de gelen arabaya son dakikada yetişiyorsanız her an kovulmaya hazırlıklı olsanız iyi olur.

The Sims kesinlikle o kadar beklediğimize deymiş. Her yönüyle gerek grafiklerinin detaylılığı, gerekse seslerin gerçekçiliği ve kolay oynanabilirliği ile mükemmel bir oyun. Bir eksi yönünü bulmaya bile kıyamıyorum. (espri yapacağım sıkı tutunun) Haydi öyle Sim Sim oturacağınıza kendinize bir iyilik yapın ve bu asrın oyununu alın hah hah. Böyle bir oyunu kaçırırsanız yazık olur. Simleri üzmek istemezsiniz öyle değilmi?

1 CD

FİRMA: Maxis
TÜR: Hayat simülasyonu
SİSTEM: PII 233 32 Mb Ram/ 350 Mb HD/ Win 95-98

Son yılların en orijinal oyunu. Herşey çok güzel tasarlanmış. Karmaşık bir konu üzerine bu kadar rahat bir oyun olacağını beklemiyorduk. Herkesin bir an önce alması gereken bir oyun.

% 99

Emre ARIN
earin@kamernet.com

BATTLEZONE II

Battlezone: KAMER

Tipik bir Kamer günü saat 2'de öğle yemeği ile başlar. Ve hemen ardından herkes bi şekilde birisine saldırır. İşte onlar:

MEG: Çok yemek yediğinden kimseye saldıramaz. genelde seyredip pis pis sırıtır.

Zebani: Bazen MEG'in kulağını çeker ve Nesimeye saldırır. Üstüne diet kola atılarak püskürtülür.

Engin: MEG ve Zebani hariç herkese bilumum silahlarla saldırır. Hatta müşterilere bile.

Nesime: Sebepsiz yere tekmeyle saldırır. Tabii bu kadar erkeğin bu çataloza bişey yapmaması ise başka bir kutunun konusu.

Ertunç: Bütün Beşiktaşa saldırır. Hızını alamayıp kendisine saldırır. Tedavi şart

Serkan (empipi): Herkes ona saldırır. O da pişmiş kelle gibi güler. Dayak arsızı derler ya o işte!

Ertunç: Üzgünüz ama hala saldırıyor, değişme yok!

İlk Battlezone'nun uzunca bir süre

Uzun bir aradan sonra tekrar klavyemin başındayım. Aslında Kadıköy yakasında FRP ve benzeri her oyunu bünyesinde barındıran kafe açma çalışmalarımdan dolayı bir hayli yorgunum. Sağolsun Zebani abim beni yine düşünüp, kırbacıyla gelmiş. Ben ne zaman çok yorgunum bahanesiyle motivasyonumu kaybetsem, bir kırbaç darbesiyle ne yorgunluk, ne FRP kafe kalıyor. Şimdi siz soruyorsunuz: "E benim aptal yazarım, niye Zebani'ye karşı çıkmıyorsun ki?!". Neden karşı çıkayım ki? Zebani abi ancak baskı uyguladığı zamanlarda kendisini düşünen,var olan bir varlık olarak hissedebildiğini söylüyor. Ona da yazık. Ayrıca GS daha iyiye gidecekse ben acı çekmeye razıyım beeeh!

Beyanlarımdan sonra kırbaç darbelerinin hızı iki kata ulaştı. En iyisi ciğerlerim dökülmeden önce yazıyı bitirmeye çalışayım...

BATTLEZONE 2: BAMBAŞKA BİR TAD

Oyunumuz -Battle Zone 1'i oynayanların tahmin edebileceği üzere- gelecekte geçen bir 3D action/strategy. Battlezone 2'de çeşitli üniteleri kontrol ederek, hala bizim şu güneş sistemini bir türlü ele geçirememiş olan uzaylılara bir sille de biz vuruyoruz...

Gerçi oyunun iğrenç ötesi çirkin görünen, keyifsiz, klasiklik sözüne farklı anlamlar yükleyen, oyunun imajını zedeleyen intro'suna göre ilk silleyi onlar vuruyorlar ama olsun, biz de kahraman çok; eninde sonunda ana üslerine kafa kol girecek biri bulunur...

İğrenç grafikli demo'sundan sonra Battlezone'un grafik kalitesinden oldukça ümitsizdim. Fakat oyunu görünce küçük dilimi yuttum. 3D arkaplan o kadar iyi dizayn edilmişki, size gerçekten yabancı bir gezegende olduğunuz hissini fazlasıyla veriyor. Renk paletleri çok iyi kullanılmış. Garip yer şekilleri, ışık saçan kristaller, ateş açıldığı zaman tutuşan cangıl ağaçları, yağmur ve kar gibi öğeler dünyaları adeta canlandırmış.

3D objelerin dizaynları da gerçekten harika. Sayısız hareketli parçadan oluşan uzaylı araçları, gökyüzünde uçan prehistorik çağ kuşları, aracından inenleri yiyen canavarlar gerçekten oyuna müthiş bir renk katmış. Ayrıca kokpitiniz de 3D. Bütün bu ayrıntıları options menüsünden kısabilir veya arttırabilirsiniz. Fakat oyun güzel programlanmış. Benim yadigar P2 266'ımda bile tüm efektler açık ve maksimumdayken, 800*640 çözünürlükte sorunsuz çalıştı...

Bu scion'lara (Yani uzaylılar) sillemiz iki türlü vuruyor. İlki action şeklinde geliyor. Battlezone'un en harika özelliği oyundaki hemen hemen tüm araçları kullanıp, binalara girebilmeniz. Ayrıca isterseniz veya mecbur kalırsanız aracınızdan inerek de savaş alanında dolanıp, mücadele verebiliyorsunuz...

Araç değiştirmenin sebepleri neler? Öncelikle şunu kabul edelim bir tank, her zaman iki silah yüklü bir hoverbike'tan iyidir. Yani asla bölüme başladığınız araca bağlı kalmak zorunda değilsiniz. Hatta kalmamanız en iyisi. Stratejinize ve keyfinize en uygun araçları kullanmanız en güzeli olacaktır. Sürücüsü olan bir aracı kullanabilmek için **pick me up** komutunu kullanmanız gerekiyor. Hazır komutlara gelmişken oyunun oynanışına da kısaca değinelim...

Aracınızı herhangi bir FPS'de olduğu gibi kullanıyorsunuz. Sol mouse tuşuyla ateş ediyorsunuz, sağ tuşla da silah değiştiriyorsunuz. Pek çok araçla strafe (sağa sola kayma) yapmak mümkünken, paletli araçlarda mümkün olmuyor. Aracınızın ve namlularınızın yönünü mouse'la belirliyorsunuz, fakat araçların namlularının hareketi genelde aracın dönüş hızından daha yavaş oluyor. İlk başta bayağı zorlasa da, bu olaya kısa zamanda alışıyorsunuz. Shift+F1, F2, F3, F4 tuşlarıyla da görüş açılarınızı değiştiriyorsunuz (Her yeni bindiğiniz araca bir de dış kamera açısıyla bakmanızı tavsiye ederim; bazı araçlar harika dizayn edilmişler).

Araçların hızları tiplerine göre değişiyor. Turret'lar çok yavaşken, bike'lar çok hızlılar. Özellikle ağır araçlar hızlanmakta da, durmakta da zorlu anlar yaşatıyorlar. **E** tuşuyla aracınızı zıplatabiliyorsunuz...

Aracınızdan inip, etrafta gezinmeye başladığınızda **C** tuşuna basarak kısa bir süreliğine uçabiliyorsunuz. Bu sistem bir yerden bir yere gitmekten çok, savaşın ortasında sap gibi kaldığınızda güvenli bir yere kaçmanıza yarıyor...

Pek çok aracın kendine özgü silahları var. Minigun, havantopu, grenade launcher, ilk roket hedefi vurduktan sonra kitlenen roketler, ion topları kötü adamların ağzını burnunu kıracak olan silahlardan sadece bazıları. Tabii cephane sorununuz da malum var. Fakat cephane zamanla yeniden doluyor; en güçsüz silahlar aynı zamanda en hızlı şarj (Yoksa bu aralar GSM'ciler arasında moda olan şarz lafını mı kullansaydım?!) olan silahlar. Ayrıca

başarısı action meraklılarını oyalamıştı. Şimdi daha güzel grafikleri ve atmosferiyle Battlezone II action damarlarınızı kabartacak!

service podlar ve bazı üslerde bulunan servis bölgeleri cephanenizi en hızlı şekilde dolduracak ve aracınızı tamir edecek ünitelerdir...

Araçlar hakkındaki nitelikli tartışmamız buraya kadardı. Şimdi herkes sesini kesip komutlar kısmını okusun!

BAMBAŞKA BİR AMBİANS

Battlezone'da komut verebileceğiniz niteler ikiye ayrılıyor: Araçlar ve binalar. Araçlar F1'den F10'a kadar, binalar ise sayı tuşları ile kullanılıyor. Bir üniteyle bağlantı kurduğunuzda, ekranın solunda komutlar beliriyor. Komutları sayı tuşlarıyla aktif hale getiriyorsunuz. Oyunda komutlar çok önemli. Bina yapımını bir kenara bırakın, savaşlarda da her şeyi tek başınıza yapmanız mümkün değil. Dolayısıyla yanınızdaki diğer araçlarla sürekli bağlantı halinde olmalısınız. Düşmanın kalabalık olduğu bölgelere giderken yanınıza alacağınız birkaç araç hayatınızı kurtarıyor...

Savaş araçlarının komutlarında pek özel birşey yok. Eğer sürücüsüolan bir araca binmek istiyorsanız, önce **H** tuşuyla aracınızdan inin, sonra da **pick me up** komutuyla yeniaracın pilotunu araçtan çıkartın. Siz yeni araca binerken, pilot da sizin aracınıza binecektir.

Realtime strateji severleri -özellikle de Starcraft'çılar- Battlezone'unoynanışına kolaylıkla alışacaklardır. Oyunda üniteleri **scrap pool**'lardan topladığınız materyalle üretiyorsunuz. Scrap'i **Recycler** binasında üreteceğiniz **scavenger** üniteleri topluyor. Scavenger'ı önce follow me komutuyla yanınıza alıp srap pool'a götürüyorsunuz, daha sonra da scavenger'ın komutları açıkken srap pool'a yaklaşıp space'e basıyorsunuz. Scavenger oraya kurulup bir bina halini alıyor.

Space tuşuoyunda diğer ünitelerin bir yer ya da obje üzerinde çalışmasını sağlıyor. Builder ünitesine bir bina yaptırırken, bombardıman uçaklarını düşman binalarının üstüne salarken ve benzeri hertürlü uygulama bu şekilde yapılıyor.

Bina yaparken tek gözönünde bulundurmanız gereken şey ekranın solunda yazan scrap miktarınız değil. Her bina ayrıca enerji de harcıyor. Ne kadar enerji üretebildiğinizi ekranın en sol üst köşesinde görebilirsiniz. Power plant'ler kurarak enerji kapasitenizi arttırıyorsunuz...

Kısacası oyunun sistemi oldukça tanıdık, kolay ve kullanımı keyifli. Ayrıca her görevde neler yapacağınız, yeni araçları ne şekilde kullanacağınız ayrıntılı bir şekilde anlatılıyor...

Oyunun ilk birkaç görevi oldukça basit ve sizi yormuyor. Ama ya sonra?! Her zaman okuyucusunu düşünen GS ekibi derhal kurduğu özel Battlezone strateji birimiyle verebileceği tiyoları belirledi. Şurdan buyrun...

AKLA HAYALE SIĞMAYAN OYUN

Önce bir uyarıyla başlayalım. İlk bölümler kısa ve kolay olsa da, oyunun ilerleyen bölümlerinde klavye kontrolnüzün çok hızlı olması gerekiyor. Hem üssünüze saldıran düşmanlarla savaşıp, hem de üs kurmaya çalışmak gerçek bir eziyet. O yüzden daha ilk bölümlerden klavye kontrolüne alışmaya çalışın. Şimdi sırayla oyundaki ince noktalara bir değinelim:

- Eğer üssünüz sürekli saldırı altındaysa recycler'dan sık sık service pod üretip, biriktirin. Daima en az bir service pod bir kenarda dursun. Yoğun ateş altında yeni bir service

"Enfes grafikler karşısında donup kaldım, oyunu oynayamadım"
Muder

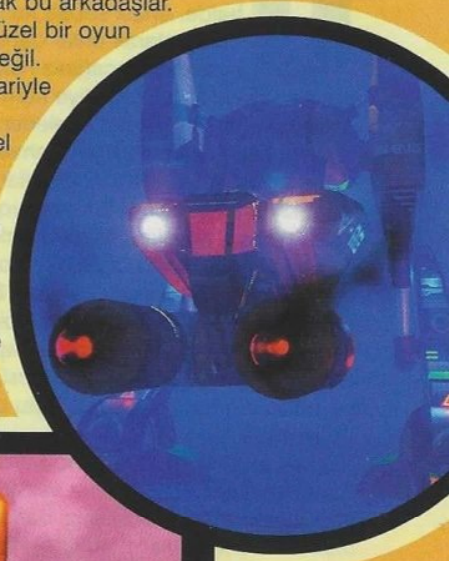
pod'un yapılmasını beklemek ölüme davetiye çıkarmak oluyor.

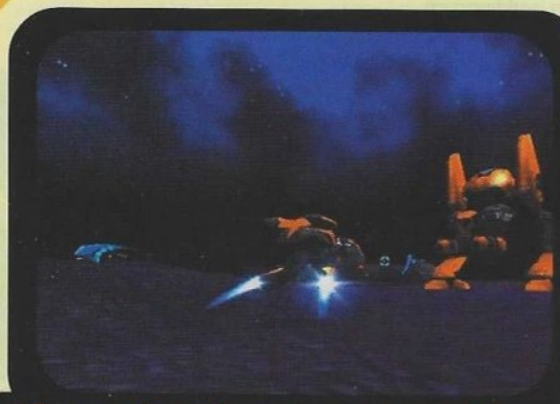
- Üçüncü bölümde kazandığınız sniper tüfeğini sadece o bölümde kullanmak zorunda değilsiniz. Sniper düşman gemilerini etkisiz hale getirmek için bire birdir. Aracınızdan inin, sniper moduna geçin ve sniper dürbününden baktığınızda kırmızı gözüken düşman aracının kokpitini vurun. Kokpit yeşil renk alacaktır ve araç duracaktır. İçerdeki pilot öldüğü için uzaylının aracına binip, kullanmanız da mümkün olacaktır. Scion araçları gerçekten mükemmeller, kullanmanızı tavsiye ederim. Sniper'ı en rahat düşman turret'ları gibi hareketsiz araçlara karşı kullanabilirsiniz...

- Lanet olası scion araçlarının en pis özelliklerinden biri de zamanla tamir olmalarıdır. O yüzden yoğun ateşinizden kaçamaya çalışanları kısa süre içinde üzmeniz artık farz olmuştur...

bu bile yaşamınızı garanti altına almayabilir.

Oyunun oynanışı yaklaşık olarak bu arkadaşlar. Battlezone 2 genel olarak çok güzel bir oyun fakat büyük eksiklikleri de yok değil. Birincisi senaryo ilk görünüş itibariyle çok klasik ve vasat. Ayrıca senaryonun ilerleyişi de hiç güzel ve yumuşak bir şerkilde verilmemiş. Senaryonun geliştiğini ancak brifinglerden ve de aradaki konuşma kayıtlarından anlayabiliyorsunuz ki, bu da gayet sıkıcı.Oyun size asla "Acaba bir sonraki bölümde ne olacak?" heyecanını





Baş belası sorular - 2

- Merhaba abi yine ben. Birkaç sorum olacak sana. Sen bilge adamsın ve bilgeler bilgi vermekten mutlu olurlar
- Hiçte öyle değil! Tam tersine gıcık olurlar.
- Abi sus da şu soruma cevap ver: Oyununun ilk Battlezone ile alakası var mı? bunu bilmek istiyorum
- Efendi ol çakarım bi tane. Aslında pek bi alakası yok. Bilirsin firmalar akıllıdır. Birincisi sattığı için isimden faydalanıyorlar.
- Bazı movie'ler bende ya hiç çalışmıyor ya yavaş çalışıyor ve ses yok. Bilmek istiyorum neden?
- Gıcık bir insansın da ondan!! Oyun 64 MB'da herşeyiyle iyi çalışıyor fakat yine de oyunu çalıştırırken arka planda hiçbir program çalışmamalı. Hadi git şimdi oyun oynıycam!
- Hayır gitmem! bunun için para alıyorsun, işini yap doğru düzgün ve sorularımı cevapla. Mesela bu oyun için mutlaka 3d hızlandırıcı gerekiyor mu?
- Elinin körü gerekiyor aptal çocuk! Ay sinirlendim yaa. Aslında gerekiyor ama 3d kart yoksa sistemin çok güçlü olması gerekiyor. Cepde hasar verecek kadar güçlü bir sistem. Al Kamer"den bir 3d kart olsun bitsin!
- Anladım ama anlamadığım başka şeyler var, mesela oyundaki 3D'ler çok güzel ama neden kırık kırık gözüküyor
- Ben nerden biliyim, git zebaniye sor. 3D işlerinden o anlar. Büyük bi ihtimalle 3D kartın yanmıştır ha ha ha! Hadi yıkıl karşımdan
- Railgun'la beynini dağıtırım senin!

- Üslerinizde kurabileceğiniz en ucuz ve basit defans turret'lardır. En iyi olan fakat zebellah gibi enerji çeken defans üniteleriyse guntower'lardır. Genellikle iki tane guntower dört beş düşman ünitesini rahatlıkla üzecek kapasiteye sahiptir. Dört tane kurarsanız evinize gidip yatağınıza huzur içinde uzanabilirsiniz...

- Mortarbike ünitelerinin havan toplarının uzun menzilinden muhakkak yararlanın. Turret'ları havan topu ateşiyle ezmek en kolayıdır...

- Üssünüzün ana binası recycler'ı daima scrap pool'lara yakın kurmaya çalışın. Böylece üssünüzün defansından scavenger'lar da yararlanabilir...

- Eğer düşmanların arasında araçsız kaldıysanız ve üssünüz uzaktaysa jetpack'inizi kullanarak düşman araçlarının ulaşamayacağı kadar yüksek yerlere zıplamaya çalışın. Yine de yaşatmıyor...

Görevler güzel dizayn edilmiş olsalar dahi hiçbir şekilde size gelişme imkanı tanımıyor. Pekçok realtime stratejide olan görevin öngördüğünden çok daha fazla gelişip düşmanı tamamen ezme zevki yok. Çünkü siz en gerekli şeyleri yaptığınızda derhal yeni bir görev alıyorsunuz. Bence Battlezone 2'nin en çürük olduğu nokta bu. Oyunu yönlendirdiğiniz fikrine kapılmıyorsunuz, sadece gerekli şeylerle yetinmek zorundasınız. Dolayısıyla da Battlezone'un hiçbir single player görevi iki defa oynanacak niteliğe sahip değil. Kısacası bu güzel oyun çok kısa süre de hafızalardan silinmeye mahkum edilmiş...

Son olarak da küçük bir ayrıntı ama oyunda sesler resmen ciddiye alınmamış. Asla ortama ait bir arkaplan efekti yok. Adamınızın ayak sesi bile yok. Sadece araçların gürültüsü, silahların patlaması ve konuşmalar var. Araçsız dolaşırken, dalıp oyunu oynadığınızı unutmanız bile mümkün!

Tüm bunlara karşın Battlezone 2 yine de çok farklı ve güzel bir oyun. Dediğim gibi özellikle grafiklere ve dizayna hasta oldum. Action/strateji seven, heleki benim gibi 3D grafik manyağı olan herkese Battlzone 2'yi gönül rahatlığıyla tavsiye ederim. Oyunun kendine has hoş bir tarzı var ve oyuna hakim olduktan sonra bu tarz sizi alıp savaş alanına götürüyor...

Zebani beni yine dövecek yazı kısa oldu diye ama napayım? Zaten kırbaç darbelerinden derim hissizleşti, artık rahatladım; dövse de öldürse de tınmam. Bu arada FRP kafe falan açmak isteyen saf arkadaşlara kesinlikle yanlış yolda olduklarını bildirmek isterim. Bakın her şey çok sıkışıyor, yazınızı bile yazmakta zorlanıyorsunuz. Heleki iki dergide yazıp da FRP kafe açmaya kalkanlara hepten aptal derim.

Neyse artık ne bende, ne de klavyede hal kalmadı. En iyisi ben hastaneye gidip Zebani'nin biraz önce kırdığı kolumu alçıya aldırayım. Aaa gidemiyorum çünkü sol bacağımı testereyle kesiyo editörüm şu anda. Heh en iyisi siz bunları görmeyin. Kendinize iyi bakın efendim, görüşmek üzere.

1 CD

Birincisini kat kat aşan bir kalite. meraklıları zaten almıştır (bu da güzel klasik)...

FİRMA: Activision
TÜR: Action
SİSTEM: P200 64 Mb Ram/ 500 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Türkiye Distribütörü: Ersan Games
Tel: 0212 290 24 90

% 85

Uykusuzluktan başınızı kaldıramayacak hale geldiğiniz halde, ertesi sabah kargalardan önce kalkıp, pek doğal olarak onlar daha kahvaltı bile etmemişken uyanmış olacağınız halde, sırf size saatin ne kadar geç olduğunu hatırlatsın diye kurmuş olduğunuz saat, her defasında on beş dakika ertelenen mecburi yatma saatini belki onuncu kez hatırlatırken, bir kahve daha içip çılgınlar gibi oynamaya devam ettiğiniz oyunlar vardır ya... geçen gün fark ettim ki artık öyle bir oyun gelmiyor. Ya da ben değiştim, bilemiyorum, ama kaç sabah Pirates oynamak için okula gitmediğimi bilirim, ve artık değil oyun için okula gitmemek, bilgisayarımın başından herhangi başka bir teklif için hemen kalkabiliyorum. Belki, dediğim gibi, biz büyüdük, artık oyun oynamaktan daha ilginç şeyler yapıyoruz hayatta...belki de bilgisayar gençliğimizin bir büyüsüydü, biz hayatın sırlarını keşfettikçe onun büyüsü de uçtu gitti...

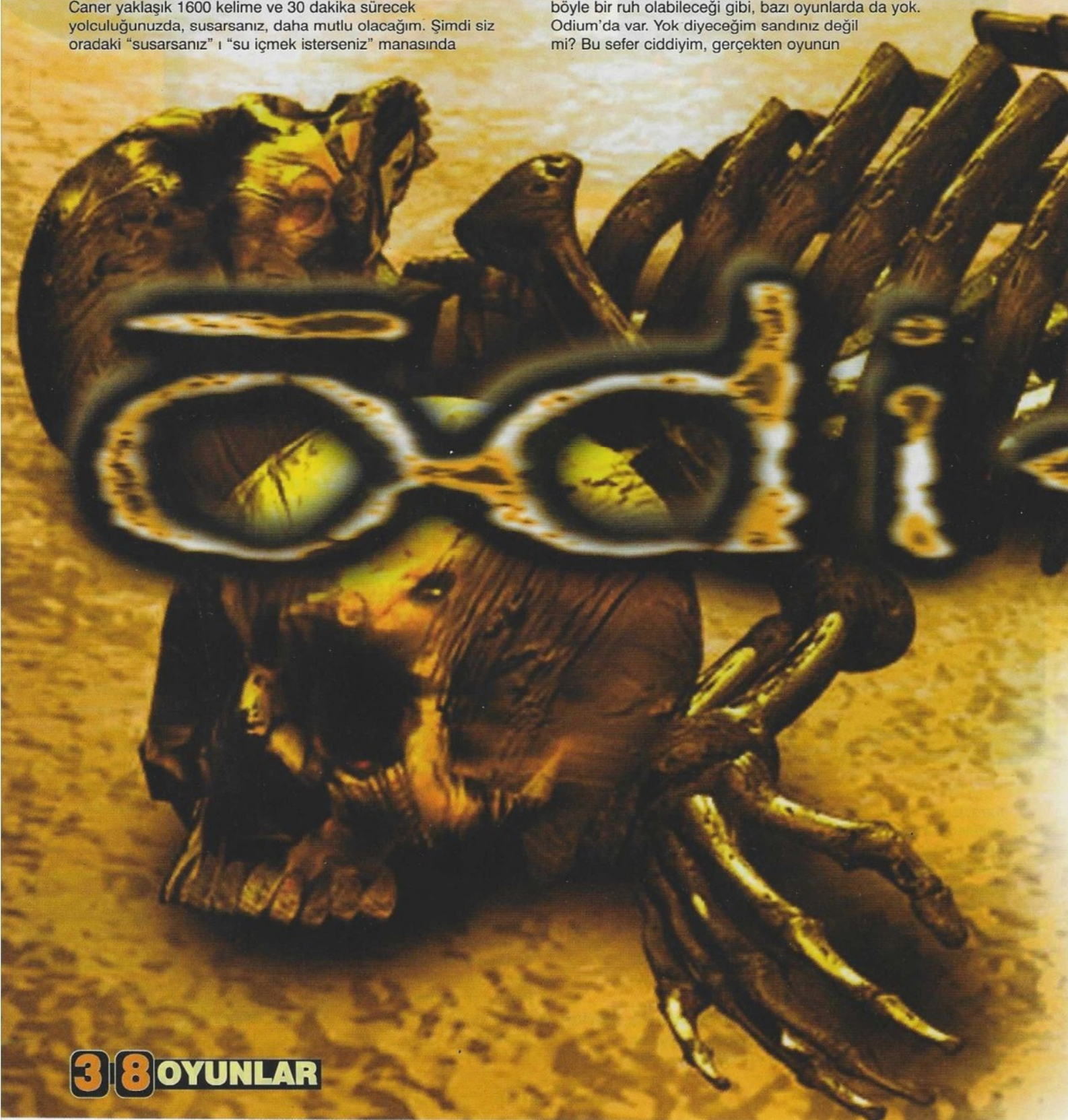
Kim bilir?

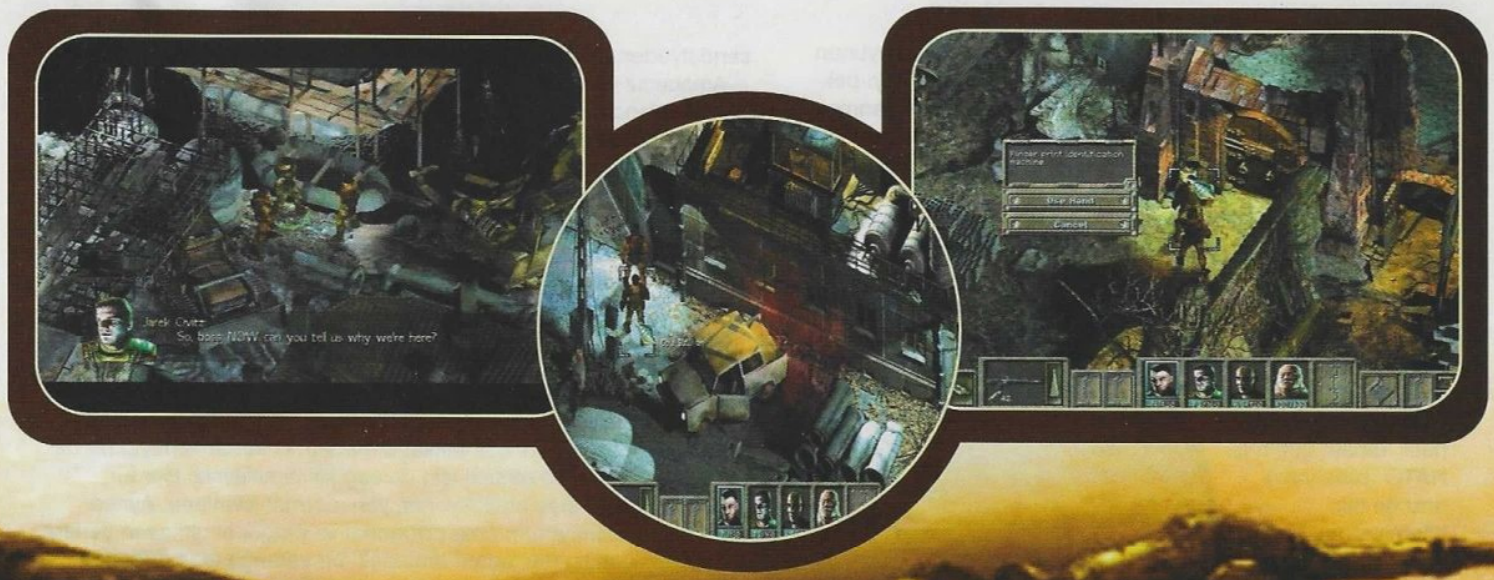
Bu ay da Odium ile karşınızdayım. Ben baş muavininiz Burçak Caner yaklaşık 1600 kelime ve 30 dakika sürecek yolculuğunuzda, susarsanız, daha mutlu olacağım. Şimdi siz oradaki "susarsanız" ı "su içmek isterseniz" manasında anlamıştınız değil mi ilk önce.... hahaha.... ben de öyle yazdım zaten, sonra o gereksiz espriyi bir kenara bırakalım diye düşündüm.

Galiba sanal gerçeklik gözlükleri yaygınlaşıncaya kadar bilgisayarda, multiplayer dışında, pek de bir tat yok. Hoş, onlar yaygınlaşsa da ben prensip olarak kesin ilk 1-2 yıl karşı olacağımdan, benim single player'dan tat almama daha yıllar var. New Jersey'den İstanbul'a kadar uzanan geniş bir bilgisayar kullanıcısı kitlesi de bu konuda benimle hemfikir olsa gerek ki, artık her firma yaptığı oyunun multiplayer yönünden bahsedip duruyor, hatta bir çok oyun sadece multiplayer için hazırlanıyor.

Odium da öyle çok ahım şahım bir oyun değil. Gerçi önce Fallout'a benziyor diyerek beni heyecanlandırdılar ama (saf bir yapım var hemen kanıyorum), bu da beni uykusuz bırakacak oyun değil. Daha çok "evet işte güzel oyun, ama nedense oynayasım gelmiyor" denecek türden oyun. O ne demek? Yuh? Çüş? Tamam açıklıyorum.

Şimdi biz buna bir oyunun ruhu diyoruz. Bazı oyunlarda böyle bir ruh olabileceği gibi, bazı oyunlarda da yok. Odium'da var. Yok diyeceğim sandınız değil mi? Bu sefer ciddiyim, gerçekten oyunun





Fallout ve X-Com karışımı bir oyun hoşunuza gider mi? Öyleyse buyrun Odium'a

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com

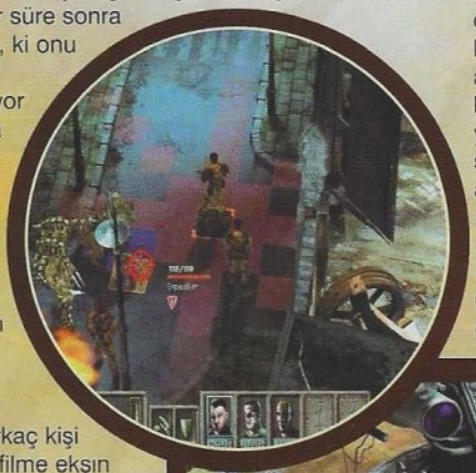
atmosferi oldukça güzel. Fakat, gelin görün ki, bundan başka da bir şey yok. Yani şöyle iyisinden bir korku filmi (Blair Witch değil mesela) seyretseydim daha iyiydi, dedirtebilecek bir oyun. Bir kere benim bilgisayarımda yavaş çalıştı. Tam konfigürasyonumu bilmiyorum ama P2 falan... Bu çok büyük dezavantaj, oyunun aralarda "ayak tırnakların da uzunsa onları da kes" dercesine yaptığı uzun yüklemeleri de ekleyince, hani, nasıl desem, bayıyor. Bu arada şu ana kadar hayatımda gördüğüm en etkileyici "şu anda yüklüyorum arkadaşım, sakin ol" atraksiyonunu da (normalde "please wait" falan derdi, sanki demese beklemeyecekmişiz gibi) bu oyunda gördüm. Ortada bir milin çevresinde çelikten bir rüzgar gülü (ne yapsın yazar, bir şeye benzetemedi böyle uydurdu salak) dönüyor, fakat oyunun genel havasından etkilendim diye mi bilmem, ben çok beğendim, hatta o olmasa oyunu uzun uzun oynamama imkan ve "possibility" (yani ihtimal, kültür saçıyoruz) yoktu. Bir ara ben bir kombatı kazanınca oyun kendisini, nasıl olduğunu bilmiyorum ama, kilitleme şansını bile yakaladı ama, o sırada kızıp bilgisayarın fişini çekersem Polat'ın sonra o fişi bana takacağını düşünerek bir kez daha oynadım. Yani iyi yönler ve kötü yönler, hepsi bir arada, bu kanalda.

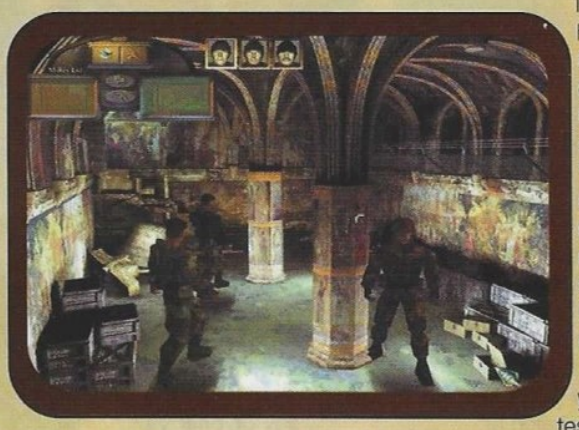
Bu arada Odium ismi gerek fonetik güzelliği, gerek anlamını her gün sokakta yürüyen pek çok insanı görünce tekrar tekrar hatırlamam sebebi ile artık benim alternatif nick'im olmuştur. Haberiniz olsun.

Odium, nasıl desem, Fallout ile X-Com karışımı bir şey diyorlar ya, gerçekten de biraz öyle. Ama ben buna biraz da Jagged Alliance benzeri derdim, çünkü oyunda savaşmaktan başka pek bir amaç yok ne yazık ki. Yani biraz yürüyorsunuz, demolar görüyorsunuz, sonra savaşıyorsunuz, belki görmezsiniz diye üzerlerine çarpılar koyulmuş eşyalara sağ klikleyip onları aktive ediyorsunuz, ve onları aktive edince çıkan düşmanları da öldürüp daha ileriye gidiyorsunuz, yeni eşyalar bulup onlara "ay ne kadar şirin çarpı işareti körlere yönelik" diyorsunuz, sonra yeniden savaşıyorsunuz... bu arada biraz daha etkiniz olsun diye konulmuş, ve ilerleme hissi açısından çok yararlı olduğuna

inandığım bir tecrübe sistemi var. Yani karakterleriniz oyunun başında daha birince level'lar ve hiçbir silahı kullanmayı pek beceremiyorlar. Zamanla hem bu silahları daha iyi kullanmayı öğreniyorlar, hem de kendi özelliklerini arttırıyorlar, ve nelerin artacağını siz belirliyorsunuz. Biraz konudan bahsedelim diyorum, sonra yine geri döneriz.

Günümüzden birkaç yıl sonra Rusya'da bir askeri eğitim üssünde garip bir şeyler oluyor, ne olduğu pek bilinmiyor ama Rusya orayı tamamen havaya uçurmuş ve konuyu da kapatmış böylece. Bir süre sonra da bu olay her neyse, ki onu kimse bilmiyor, onun aynısı burada da oluyor (yani aynısı olduğuna nasıl kanaat getirmiş NATO (biziz yani) onu da hiç bilemiyorum, belki senaryoyu okumuşlardır), ve gönderilen ilk ekipten (tahmin edin) haber alınamıyor. Bunun üzerine oradan kıl bir komutan: "hemen birkaç kişi daha gönderelim de filme ekşın olsun", diyor, ve ekşının merkezi olmaya alışkın olduğumuzdan olacak, bu ekibi de biz yönetiyoruz. Amacımız, geçen seferki ekipten haber almak ve burada "her ne oluyorsa" (tam gizemli film repliği) onu öğrenmek. Bu önemli iş için niye şöyle 15-20 kişi göndermezler, niye 3 tane çaylak göndermişler, bu adamlar daha öldürdükleri ilk düşmandan sonra daha iyi tüfek kullanır hale geliyorlarsa (skill kazanıyorlarsa), daha önce hayatlarında hiç tüfek tutmamışlar mı, niye sadece 12 mermileri var, bu gibi soruların tamamını bir kenara bırakırsak senaryo oldukça gerçekçi (siz Türkler nasıl diyorsunuz, eee, zartingen). Şimdi tam ayrıntılarını vermeyeceğim ama, zaten oyunda her an yeni bir demo seyrettiğiniz için, sürekli olarak senaryo hakkında yeni bir şeyler öğreniyorsunuz. Mesela bu üste bir sürü yaratık var, yok aslında bu yaratıklar insanların metamorfoza uğraması sonucunda ortaya çıkıyorlar, ayrıca içerden birileri onları destekliyor... gibi. Ama bunları pek takmayın kafaya. Yani tabii hepsi güzel, hepsi hoş da, oyun tamamen ekşın oyunu. Bir sürü turn-based kombat oluyor, ki bunlar kendi başlarına çok da etkileyici değiller, fakat arada geçen demoların kalitesi ve konunun ilgi çekiciliği (tabii güzel de o 12 mermi konusuna hiç girmeyelim... herhangi bir Türk'ün evinde bile en az bunun 3 katı mermi vardır eminim, askeri operasyona çıkan askerlere 12 tane vermişler, nedendir, nasıldır hiç bana sormayın) sayesinde güzel güzel oynuyorsunuz.





Tabii hayatınızın oyunu kesinlikle değil, alelade bir oyun diyebilirim. Fakat ne yalan söyleyeyim, belki yazacak olduğumdandır, uzun zamandır en uzun süreli oynadığım oyun bu, HeroesIII Armageddon's Blade'den sonra.

Şimdi de biraz olayımıza girelim... rım rım rım... Oyunu başında siz 3 kişilik bir ekipsiniz. 3 karakter de her türlü amerikan filmindeki klişeleri taşıyorlar... Komünist rejimden nefret eden Polonyalı, cool komutan.... hatta söylemek istiyorum, bir yerde aynen şu dialog geçiyor, ben gülmekten sandalyeden düştüm:

-Amacımız ilk ekibi bulup onları buradan kurtarmaktır.

-Peki, efendim, bizi kim kurtaracak?

İnanılmaz değil mi? Senelerdir bunlardan sıkıldığımızı idrak edememişler mi acaba?

Ekibin birbirinden ayrılması diye bir durum yok. Yani siz bunlardan sadece birini yönetiyorsunuz, diğerleri onu takip ediyorlar. Arada ablak ablak kendileri de hareket ediyorlar, fakat bunun oyuna zerre kadar bir etkisi yok. Siz gidilebilecek tek yoldan devam ederken, onuncu saniyede, yani konu falan anlatıldıktan sonra başlattım kronometremi (kök olarak zaman ölçer... ay neyse, kültür ateşeliğinin manası yok), karşınıza bir ucube çıkıyor. Hiç heyecanlanmayın. Zaten hep çıkacaklar. Askerlerinizi biraz daha yakından görüyorsunuz. Her birinin belli bir "Walk Point"i var, ki sanırım bu hep 4, yani çok dikkat etmedim. O kadar ilerleyip bir de ateş edebiliyor. Ateş etmesi için de sağ kliklemelisiniz. Her tur sadece bir kere ateş edebiliyorlar, yani normal silahlarla. Ayrıca nasıl oluyor bilmiyorum ama ortogonal ve diagonal olmayan yerlere ateş edemiyorlar. Yani adam dibindeki bir yaratığa ateş edemiyor. Çok saçma biliyorum ama zamanla alışıyorsunuz. Zaten yeni oyunlar güzel değil derken... neyse.

Her ateş ettikten sonra biraz experience kazanıyorsunuz. Ayrıca o an kullandığınız silahı birazcık daha iyi kullanmayı da öğreniyorsunuz bu sırada. Belli bir süre sonra level atlıyor ve bir özelliğinize puan ekleyebiliyorsunuz. Bunlar arasında baskı altında sakinliğini koruyabilmesi, maksimum hit point'i ve ona ateş edildiğinde buna reaksiyon gösterebilmesi (ölmek dışında) gibi önemli olanlar dışında bir de nişan alma özelliği falan var ki, asıl karakterlerde bu zaten çok yüksek bir sayı olduğu için pek de bir manası yok. Tüh.

Bazı kombatlar çok kritik olabiliyor ve zart diye ölebiliyorsunuz. Zaten bir kişi bile ölse oyun bitiyor. Fakat o son savaşı yeniden yapıp yapmak istemediğinizi soruyor. Siz de evet diyorsunuz, ya da bunalıp hayır deyip biraz geziyorsunuz. Fakat genelde orada ne yapılması gerektiği hakkında bir ipucu size hemen başında, karakterler arasındaki dialog'da veriliyor. Buna dikkat edin.

İşte bu da böyle bir oyun. Dediğim gibi, hayatınızın oyunu değil, hatta çok güzel bir oyun bile değil ama değişik ve hoş bir oyun. Alıp bir süre vakit geçirebilirsiniz, hatta kendinizi biraz kaptırırsanız merak edip bitirebilirsiniz bile. Yani, bu oyun tam "asla arkadaşınıza falan tavsiye etmeyeceğiniz ama aldığınıza da pişman olmayacağınız oyun" statüsünde. Bu statüyü bilmeyen yeniler ise belki de oyunu çok beğenirler, onu bilemem. Netekim yazarım, müneccim değilim. Kötü espri sakın yapmayın.

Şimdi bu kadar sıkışık bir zamanda bu yazıyı da yazdığım için Polat bana teşekkür edecek sayın okuyucular. Etmezse onun üzerine etil alkol döküp yakmak zorunda kalabilirim (ama sanırım cesaret edemem, eee... sadece yazarız Brad Pitt değiliz ki).

Son olarak beni okuyan arkadaşlarım, ailem, köpeğim, sokak kedileri ve.... ayy... Burçak, yapma beeee...

....dedi ve gitti Burçak. Yine, Odium muydu neydi. Olur öyle.

1 CD

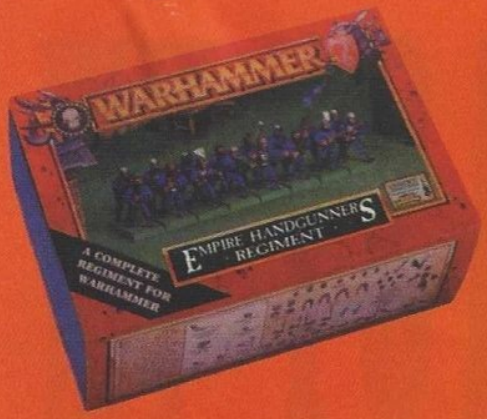
FİRMA: Monolith

TÜR: Strateji

SİSTEM: P200 MMX 32 Mb Ram/ 250 Mb HD/ Win 95-98/3D Acc.

Güzel grafikler, güzel bilmeceler. Bir çok türü barındırmasına rağmen zevkli bir oyun. Herşey kıvamında anlayacağınız. Renk uyumunu çok beğendim ben. Artık bu kutuda ne alakaysa bu!

% 90



BALTALARINIZI ÇIKARTIN...

SAVAŞ BOYALARINIZI SÜRÜN...

SAVAŞ BAŞLIYOR!...

KAMER'DE...

Tüm GamesWorkshop ürünleri ve Warhammer masası...

WARHAMMER

WARHAMMER® 40,000

İstanbul dağıtıcısı:

KAMER BİLGİSAYAR

Ihlamurdere cad. Çelebiooğlu sok. No: 2/5 Beşiktaş / İstanbul Tel: (212) 260 0225 - 260 3776

WARHAMMER and WARHAMMER 40K trademarks of GAMESWORKSHOP LTD.

FINAL FANTASY VIII

Playstation'da fırtınalar estiren Final Fantasy 8, nihayet PC'lere aktarıldı. Playstation'da ki kadar başarılı mı? Hep beraber görelim...

Efe MUMOĞLU
emumoglu@kamernet.com

Fithos Lusec Wecos Vinosec
i'll be here... Why...? i'll be "waiting".. here.. for what? i'll be waiting for you... so.. if you come here... You'll find me. I promise.

Bu sözler ve muhteşem bir CG movie ile başlıyor Final Fantasy'lerin yeni bölümü.. Serinin diğer oyunlarını oynamadıysanız endişelenmenize gerek yok çünkü bu bölümler arasında bağlantı yok. Her biri farklı dünyalarda geçiyor, hatta oyun sistemleri bile birbirinden farklı.

SeeD adında paralı askerler yetiştiren bir askeri okulun öğrencisi olan Squall Leonheart, içine kapanık, anti-sosyal ve sorunlu kişiliğe sahip, Reifer Almasy onun okuldaki en büyük rakibi, Rinoa Heartilly bağımsız ruhlu genç bir bayan ve gücünün büyüklüğü hakkındaki söylentiler dışında hakkında hiçbir şey bilmediğiniz Edea adında bir cadı oyunun ana karakterlerini oluşturuyor... Square oyununu tanıtmak için sadece bunları söylemekle yetinirken oyunun konusun aşk olduğunu belirtiyor. Daha önce Final Fantasy oynamadıysanız bu bilgilere bakarak pc piyasasında bolca bulunan sıkıcı konulu kilişe oyunlardan biri olduğunu düşünebilirsiniz ancak FF8'in konusu ve karakterleri oyunun en can alıcı özelliği. Aslında Square sadece, sürprizlerle dolu olan muhteşem senaryoyu kendi başınıza keşfetmenizi istiyor. Sadece FF adı bile büyük satış rakamlarını garantilediği için olsa gerek oyun hakkında detayları açıklama ihtiyacı duymuyor. Zaten konu oyunda ilerledikçe gelişip hiç tahmin etmeyeceğiniz yönlere sapıyor. Size sadece oynadığım en heyecanlı, sürükleyici ve şaşırtıcı macera olduğunu söyleyeyim... Şu ana kadar gördüğüm, hem tasarım hem de gerçekçilik açısından en başarılı karakterlere sahip olduğunu da eklemek istiyorum. Bütün karakterlerin detaylı kişilikleri var. Hareketleri, davranış şekilleri, olaylar karşısındaki tepkileri ve konuşmaları kişiliklerini yansıtıyor. Zamanla karakterlere ısınacak ve hatta bazen onlar için endişeleneceksiniz..

Grafik konusunda ise.. CG movie'leri şimdiye kadar gördüklerimin en iyisi. 3D'ler çok polygona sahip olmasa da güzel çizilmiş texture'leri ve motion capture tekniğiyle yapılmış olan mükemmel animasyonlarıyla öne çıkıyorlar.

Pc portundaki tek problem background'ların Playstation için hazırlanmış olmasından kaynaklanıyor. Sorun ise pre-render grafiklerin pc monitöründe değil de televizyonda görünmek için hazırlanmış olması. Yani background'lar monitörde biraz kötü görünüyor. Ama eğer pc'nizi tv'ye bağlarsanız grafiklerin muhteşem olduğunu göreceksiniz.. Eğer buna imkanınız yoksa da fazla önemli değil çünkü karakter animasyonlarını izleyip

yazıları okumaktan background'lardaki hataları farketmeyeceksiniz. Müzik de Final Fantasy'leri benzersiz yapan özelliklerden biri. Nobuo Uematsu tarafından bestelenen parçalar oyunun havasını en iyi şekilde yansıtıyor. Tam 84 adet parça var oyunda.. Ayrıca sadece bir şarkıyı (Eyes of Me) seslendirmesi için Japonya'da çok ünlü olan Faye Wong'a 2 milyon dolar ödenmiş olması bu konuyu ne kadar ciddiye aldıklarını gösterir sanırım.. Ama ne yazık ki aynı ciddiyeti pc portu için göstermemişler, midi olan müzikler playstation'ın ses çipinde harikalar yaratırken pc versiyonunda sadece Direct-X'in bir parçası olan Direct Sound üzerinden verilmiş. Bunun yerine FF7'de olduğu gibi çoğu ses kartı tarafından desteklenen sound font teknolojisi desteklenseydi ps yanında sönük kalan müzikler dinlemek zorunda kalmazdık.. Neyse yine de besteler çok kaliteli olduğu için Direct Sound'un kalitesiz enstrümanlarına rağmen müzikleri kötü diye nitelendiremiyorum. Sadece PS'da daha güzel olduklarını duyunca şaşırmayın..

Oyunu bir türe sokmaya çalışırsak.. Hmmm linear bir ilerleyiş şekli olduğu için güncel crpg'ler gibi size büyük bir dünya sunup üzerinde istediğiniz gibi dolaşmanızı sağlamıyor. Ancak bu oyunda secret'ların ve side quest'lerin olmadığı anlamına gelmiyor.. Aslında bunlardan çok fazla var. Sadece bunları yapmaya başlamak için 30 saat kadar (triple triad oynamazsanız tabii..) oynamanız gerekiyor. Ancak oyun o kadar sürükleyici ki bunu dert etmeyeceksiniz.. Aslında rpg elementlerini saymazsak action sahnelerini kendiniz yönettiğiniz 50 saatlik bir interactive movie olduğunu söyleyebilirim. Zaten CG'lerin kalitesi ve karakter animasyonlarının gerçekçiliğiyle bunu fazlasıyla hissettiriyor. 50 saat demişken, bu sadece oyunu bitirmek için gereken süre, bütün side quest'leri yapmak (tabii kendiniz çözmeye çalışırsanız) ve Triple Triad'da bütün kartları toplamak 100 saatten fazla sürüyor..

Oyuna okulumuzda (garden) başlıyoruz. Öncelikle oyunun tuşlarını keyfinize göre ayarlayın. Bir gamepad sahibi olmak oldukça işinize yarayacaktır. Çevredekilerle konuşmak ve eşya toplamak dışında 2D ekranda insanlara CARD GAME oynamayı teklif edebiliyorsunuz. Battle olayı iki şekilde gerçekleşiyor, ilki tehlikeli bölgelerde dolaştığınızda karşınıza çıkan random encounter'lar diğeri de önemli noktalarda karşınıza çıkan "Boss fight"lar. Karakter geliştirilmesi ve battle sistemi çok detaylı ve birçok terim içeriyor. Square beni düşünmüş olmalı ki oyunun içine fazlasıyla detaylı bir tutorial koymuş. Böylece oyunun nasıl oynanacağını kolayca öğrenebiliyorsunuz. Zaten oyunun başında gerekli yerlerde tutorial kendiliğinden belirerek yapmanız gereken şeyleri anlatıyor. Ama isterseniz oyunun her anında buraya dönüp merak ettiğiniz şeyleri öğrenebilirsiniz. Şimdi masanızdaki konsolu çalıştırarak SeeD ve Garden hakkında bilgi edinin. Buradan da tutorial'a ulaşmanız mümkün, fırsatınız oldukça buraya dönerek Garden içindeki yazışmaları okuyabilirsiniz. Şimdi oyundaki önemli terimlerden ve yarım saattir yazıp durduğum Triple Triad aldı kart oyunundan bahsetmek istiyorum.

CARD GAME: FF7'i oynayanlar bilir sürekli şirin şirin mini game'ler çıkardı karşımıza, ama oldukça basit oldukları için bir kere oynadıktan sonra "denizaltı kovalamaca ne kadar da zevkliydi hemen save'imi yükleyip bir daha oynayayım" demiyorduk (Choboco yetiştirmeyi bunun dışında tutuyorum, gerçekten eğlenceli bir mini game idi). Square'da bunu farketmiş olacak ki bir sürü mini game üzerinde uğraşmak yerine oyun boyunca oynanabilinecek bir mini game için çalışmışlar. Hemen hemen herkesle kart oynayabiliyorsunuz. Bu oyunun oynanışını ve kurallarını yine tutorial'da geniş

şekilde anlatılmış. Belki ilk denemenizde hoşunuza gitmeyebilir ya da bununla mı uğraşacağım diyebilirsiniz ancak Triple Triad oynamanız için önemli sebepler var:

- Kazandığınız her oyun arşivinize yeni kartlar eklenmesi anlamına geliyor. Kartları eşyaya dönüştürebileceğiniz için oyun içinde bulması çok zor olan eşyaları kolayca elde edebiliyorsunuz.
- Çok zevkli! Kuralları kavrayıp biraz ısındıktan sonra alışkanlık haline geldiğini farkedeceksiniz. Ayrıca battle'lardan sıkıldığınız zaman eğlenmenizi sağlayacaktır.
- Bütün kartları toplamak isterseniz oyun 15-20 saat daha uzun sürecek demektir. Aynı oyunu ne kadar uzun oynayabilirseniz o kadar iyidir değil mi?

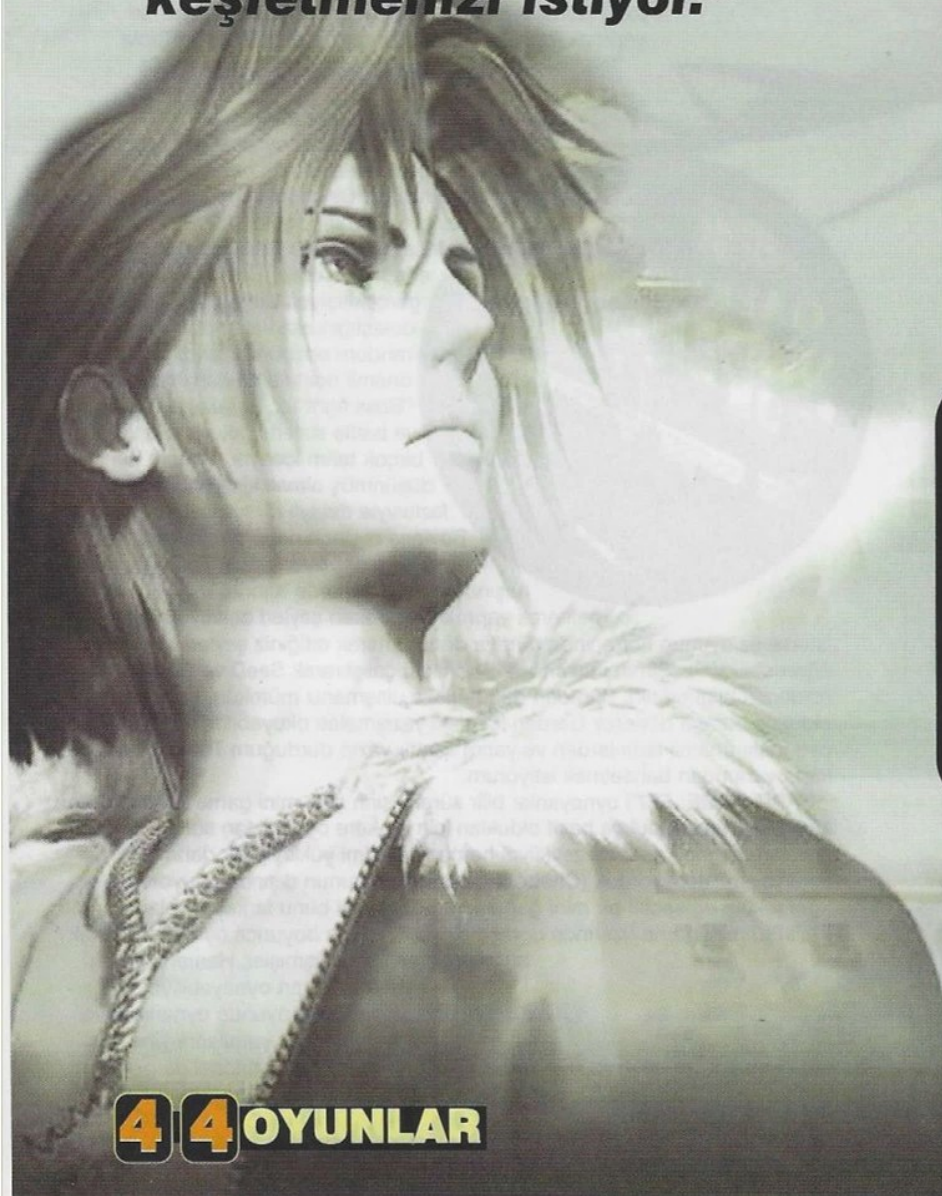
Sonuçta orjinali için bir sürü para veriyorsunuz, 3-4 saat oynayıp kaldırıp atmak hoş olmaz sanırım (ne yani gidip de o korsan kopyalara para vermeyeceksiniz heralde.. hem yasa dışı hehe).

Oynayacaklar için (bence siz de oynamalısınız) kurallar konusunda birşey belirtmek istiyorum. Her bölgenin kendine özgü kuralları var ve yeni bir kuralla oynadığınız zaman bunu başka bölgelere de yayabiliyorsunuz. Ancak yayılmasını istemeyeceğiniz kurallar olabilir (random mesela..) bunu engellemek için kart oynamayı teklif ettiğiniz kişi size kuralları karıştırmayı önerirse kabul etmeyerek kendi kurallarıyla oynamak isteyene kadar tekrar sormanız gerekiyor. Eğer kabul ederseniz bu kural o bölgeye yayılır (Queen of Cards'ı bulursanız kurallar konusunda değişiklikler yapabilirsiniz). Ayrıca yenilince karşınızdaki oyuna soktuğunuz kartlardan birini (ya da trade kuralına göre daha fazlasını) alacağı için oyunlardan önce save almanızı tavsiye ederim.

GUARDIAN FORCE

Düşmana vurmak dışında battle'da herşeyi GF'ler sayesinde yapıyorsunuz. GF'ler karakterinize "junction" ettiğiniz büyülü varlıklar. Oyunun başında iki GF'iniz var, diğerlerini ya yenerek alıyorsunuz ya da bazı boss'lardan draw ediyorsunuz. Karakterlerinizin büyü yapmasını sağlamalarının yanında ihtiyaç duyduğunuzda savaş alanına çağırıp düşmanlarınıza büyük hasar veren ya da size yardımcı olacak özel güçlerini kullanmalarını sağlayabiliyorsunuz. GF'ler sizi koruyan ve güç veren varlıklar olmalarının yanında onları arka plandaki karakterler olarak da görebiliriz. Çünkü onlar da sizinle birlikte XP kazanıp level atlıyor. Battle'lardan sonra aldıkları AP'ler (ability point) sayesinde yeni yetenekler kazanabiliyorlar. Battle'da çağrıldıklarında gelme süresi GF'in çağıran kişiye olan bağlılığı ile belirleniyor. GF karakterinize ne kadar alışmıssa o kadar çabuk geliyor. Ayrıca bu sayede hit point'i de yüksek oluyor. Bunu arttırmak için HP'inin her zaman yüksek olmasına dikkat etmelisiniz. Aslında GF çağırmak biraz kolaya kaçmak oluyor, tabii oyunun başında bunu mecburen yapıyorsunuz ama

"FF8'in konusu ve karakterleri oyunun en can alıcı özelliği. Aslında Square sadece, sürprizlerle dolu olan muhteşem senaryoyu kendi başınıza keşfetmenizi istiyor."



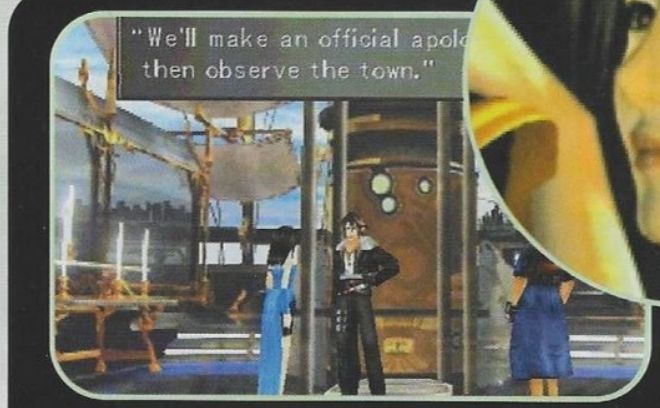
karakterinizin özellikleriyle yakından ilgilenirseniz çok zor durumda kalmadıkça GF çağırmanıza gerek kalmaz... Birazdan GF yeteneklerini anlatacağım ama bu konuyu kapatmadan Boost ability'sinden bahsetmek istiyorum. FF8 hakkında okuduğum bütün pc review'larında GF animasyonlarını geçmek mümkün olmadığı için acımasızca eleştirilmiş oyun. Ama GF'ler dakka başı çağrılmak için yapılmadıkları gibi boost özelliği sayesinde 15 ile 35 sn arasında değişen (bir tane 75 sn'lik var..) animasyon sırasında F tuşuna basılı tutarken A tuşuna hızlı hızlı basarak sağ alt köşedeki

hasar yüzdesini arttırarak GF'in düşmana daha fazla zarar vermesini sağlayabiliyorsunuz. Ancak yüzdenin yanında X işareti çıktığında A tuşuna basmayı bırakmazsanız yüzde tekrar en başa dönüyor. Böylece siz bununla uğraşıp daha fazla hasar vermeye çalışırken aynı animasyonu bilmem kaçıncı kez izlemekten şikayetçi olmuyorsunuz.. Yani? İlk öğrenmeniz gereken ability BOOST... 6 çeşit ability grubu var, Junction, Command, Character, Party, GF ve Menu. Character ve party ability'lerini magical item'lar olarak görebilirsiniz, sadece bunları giymek yerine GF'iniz öğrendikten sonra

karakterinizin ability slot'una ekliyorsunuz. Bütün ability'ler ve bunların nasıl kullanıldıkları tutorial'da anlatıldığı için daha fazla detay vermeye gerek yok sanırım. Her GF'in bir ability listesi var, sadece buradaki yetenekleri öğrenebiliyorlar ancak AMNESIA GREEN kullanarak buradaki özellikleri silebilir ve özel item'lar yardımıyla GF'e bilmediği bir yeteneği öğretebilirsiniz.. Bu arada command ability'lerinde magic, draw ve gf'i seçin. Bazı GF'leri item ile çağırıyorsunuz eğer onları kullanmak isterseniz GF yerine item'ı koyun. Eğer diğer komutlara ihtiyacınız varsa en azından bir kişide draw ve magic olduğundan emin olun.. Menu ability'lerinde Refine işlemleri oldukça işinize yarayacak, tutorial'dan mutlaka açıklamalarını okuyun.

MAGIC

Büyüleri düşmanlarınızdan ya da özel draw point'lerden çekerek elde ediyorsunuz. Topladığınız büyüler büyü inventory'nizde birikiyor. Tabii düşmanların verdiği büyüler sürekli değişiyor. Ancak bir türün her zaman aynı büyüleri verdiğini söylemek mümkün, sadece level'ı yükselince eski büyünün güçlü haline sahip oluyor. Yani Scan büyünüz bitince bunu çektiğiniz yaratığı bulup stoklarınızı yenileyebiliyorsunuz. Mutlaka bütün düşmanlarınıza draw yapın, bazı boss'larda GF bulunabiliyor. Bana mana potion peşinde koşturmaktan daha eğlenceli geldi draw sistemi.. Bir büyüden çok fazla sayıda sahip olmak junction işleminde yararlı olacaktır. GF menu ability'leri (refine) sayesinde zayıf büyüleri güçlü hallerine çevirebiliyorsunuz. Tutorial'da bütün büyülerin ayrıntılı açıklamaları bulunuyor (kaç kere tutorial dedim acaba?). Hmm.. Denizde ilerleyebileceğiniz bir aracınız olduğunda (2. cd'nin ortalarına kadar beklemeniz gerekiyor) kuzeydeki Shumi Village'daki ultima draw point'ten , 5000 gil karşılığında ultima çekebiliyosunuz. Bir süre sonra tekrar gelip yine draw point'i kullanabilirsiniz ama önce dolması için bekleyin... Arada sırada uğrayın yani.. Ayrıcaa oyundaki en güçlü büyüleri toplayabileceğiniz iki ada var. Move-Find ability'si varken haritanin en doğusundaki (island closest to heaven) ve en batısındaki (island closest to hell) adalarda kullanma tuşuna basarak dolaşırsanız gizli draw point'leri bulabilirsiniz. Yalnız bu adalarda oyunun en tehlikeli yaratıkları dolaştığı için Diablos'un "encounter none" yeteneğini kullanmanızı tavsiye ederim. Son olarak bütün düşmanlarınızı etkileyen meltdown büyüsü ile vitality'lerini 0'a düşürerek saldırılarda oldukça yüksek hasar verebileceğinizi belirteyim de limit'lerin bir anlamı olsun..



YARARLI KUTULAR

Seed Test Yanıtları

Level 1	Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, N
Level 2	Y, N, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, N
Level 3	N, N, Y, N, Y, Y, Y, N, Y, N
Level 4	N, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, N, N
Level 5	N, N, N, Y, Y, N, N, Y, Y, Y
Level 6	Y, N, Y, Y, N, N, Y, Y, N, Y
Level 7	Y, Y, Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N
Level 8	N, Y, N, N, Y, Y, N, N, Y, N
Level 9	N, Y, N, N, N, N, N, N, Y, Y
Level 10	Y, N, N, N, N, N, N, N, Y, N
Level 11	Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N, N, Y
Level 12	N, Y, N, N, Y, N, Y, N, Y, N
Level 13	Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
Level 14	Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N
Level 15	Y, Y, N, N, N, N, N, Y, N, Y
Level 16	Y, N, N, Y, N, Y, N, N, Y, N
Level 17	Y, N, N, N, Y, N, N, Y, N, N
Level 18	Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
Level 19	Y, N, N, Y, N, N, N, N, N, Y
Level 20	Y, Y, N, Y, N, Y, Y, Y, N, N
Level 21	Y, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, Y, N
Level 22	N, N, N, Y, N, N, N, Y, Y, N
Level 23	Y, N, N, N, N, Y, Y, Y, Y, Y
Level 24	Y, Y, N, N, Y, Y, N, N, N, Y
Level 25	Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, N
Level 26	Y, Y, N, Y, N, Y, N, Y, N, N
Level 27	N, Y, N, N, N, N, Y, N, Y, N
Level 28	Y, N, N, Y, Y, Y, N, Y, N, N
Level 29	N, N, N, Y, Y, N, N, N, Y, N
Level 30	N, Y, N, N, N, N, Y, N, N, N

JUNCTION

Acaba bunu başta mı açıklasaydım? Neyse, junction basitçe karakterinize birşey eklemek için kullanılıyor. GF ya da Magic junction olarak ikiye ayrılıyor. Büyüleri özelliklerinize junction yoluyla ekleyerek yükselmelerini sağlayabiliyorsunuz. İkinci olarak büyüleri silahınıza ekleyerek daha fazla hasar verebiliyor ya da koruma amaçlı kullanarak o büyüden daha az etkilenebiliyorsunuz. Tabii ki kullandığınız büyüden ne kadar çok varsa etkisi o kadar yüksek oluyor. Oyundaki güçlü büyülerin özelliklerinize yaptıkları etkilerin olduğu bir tablo bulunuyor bu sayfalarda, burada bulunmayan büyülerin etkilerinin nerede olduğunu biliyorsunuz herhalde? Yalnız junction işlemini yapabilmek için önce karakterinize bağlı olan GF'in bu yeteneğe sahip olması gerekli. Eğer ben bunlarla uğraşamam diyorsanız auto junction özelliği sayesinde bunu yapmayı bilgisayara bırakabilirsiniz. Ama ben yine de bu işle kendiniz ilgilenin derim.

Son bir tavsiye, önemli büyüler taşıyan karakterinizin status defense'ine 100 tane silence junction edin. Böylece silence büyüsünden etkilenmeyecektir. Yine de herkeste 5 life 5 cure 5 esuna (varsa daha güçlüleri tabii) bulunmasına dikkat edin.. Kime ne olacağını bilemezsiniz.. Bir de menüdeki switch seçeneği ile tüm junction ayarlarını başka bir karaktere taşıyabiliyorsunuz, saatlerce materia'larla boğuştuktan sonra bu özellik iyi geldi!

BATTLE

Active turn sistemi bence yapılmış en eğlenceli battle sistemi. Her karakterin bir zaman çizgisi var ve bu dolunca heraket yapıyorlar. Tabii siz hangi hareketi yapacağınızı düşünürken düşmanınız sizi beklemiyor. Menu'den battle speed'i arttırarak beklemeyi en aza indirebilirsiniz. D tuşu ile sıranızı başka karaktere verebilir, Z ve C tuşlarına aynı anda basarak battle'dan kaçabilirsiniz.. Tabii boss fight'lar ve bazı özel durumlar dışında.. Her battle'da mutlaka draw yapıp önemli bir büyü olup olmadığını kontrol etmelisiniz, ayrıca GF'inize MUG ability'sini öğretip attack yerine mug komutunu kullanarak düşmanınızdan birşeyler çalabilirsiniz. Silah upgrade etmek için gereken parçaların bazılarını sadece bu yolla alabiliyorsunuz, ancak mug ettikten sonra rare item kazanma şansınız kalmıyor..

LIMIT

Karakteriniz tehlikeli bir konumda olduğu zaman (hp'i düşük olduğunda ya da gruptan biri KO olduğunda) attack (mug) komutunun yanında bir üçgen belirebilir. Üçgeni görünce sağa çekip limit çeşidini seçtikten sonra karakteriniz özel hareketini yapar. Her karakterin kendine özgü bir ya da

Weapon Upgrading

SQUALL

Revolver (March) 6x M-Stone Piece - 2x Screw
Shear Trigger (April) 1x Steel Pipe - 4x Screw
Cutting Trigger (May) 1x Mesmerize Blade - 8x Screw
Flame Saber (June) 1x Betrayal Sword - 1x Turtle Shell - 4x Screw
Twin Lance (July) 1x Dino Bone - 2x Red Fang - 12x Screw
Punishment (August) 1x Chef's Knife - 2x Star Fragment - 1x Turtle Shell - 8x Screw
Lionheart (ilk sayı) 1x Adamantine - 4x Dragon Fang - 12x Pulse Ammo

ZELL

Metal knuckle (March) 1x fish fin - 4x M-stone piece
Maverick (April) 1x dragon fin - 1x spider web
Gauntlet (June)1x dragon skin - 1x fury fragment
Ehrgeiz (August) 1x adamantine - 4x dragon skin - 1x fury fragment

Rinoa

Pinwheel April 3x M-stone piece
Valkyrie May 1x shear feather, 1x magic stone
Rising sun July 1x saw blade, 8x screw
Cardinal August 1x cockatrice pinion, 1x mesmerize blade, 1x sharp spike
Shooting star (ilk sayı) 2x windmill, 1x regen ring, 1x force armlet, 2x energy crystal

Quistis

Chain whip March 2x M-stone piece, 1x spider web
Slaying tail May 2x magic stone, 1x sharp spike
Red scorpion June 2x Ochu tentacle, 2x dragon skin
Save the queen August 2x Malboro tentacles, 4x sharp spike, 4x energy crystal

Irvine

Valiant April 1x steel pipe, 4x screw
Ulysses May 1x steel pipe, 1x bomb fragment, 2x scre
Bismark July 2x steel pipe, 4x dynamo stone, 8x screv
Exeter (ilk sayı) 2x dino bone, 1x moon stone, 2x star fragment, 18x screw

Selphie

Flail March 2x M-stone piece, 1x bomb fragment
Morning star June 2x steel orb, 2x sharp spike
Crescent wish July 1x inferno fang, 1x life ring, 4x sharp spike
Strange vision (ilk sayı) 1x adamantium, 3x star fragment, 2x curse spike

birden fazla limiti var. Quistis limit'lerini bazı rare item'lardan öğreniyor ama item'ı bunun için kullanmadan önce başka bir işe yarayıp yaramadığından emin olmalısınız. Irvine'in limiti için de normal kurşun kullanmak yerine GF ability'leri ile daha güçlü kurşunlar refine etmelisiniz.. Aura adlı büyü sayesinde karakteriniz zor bir durumda olmadığı halde limit yapmasını sağlayabiliyorsunuz. Limit yapabilecek durumdayken üçgen çıkmıyorsa D tuşuyla sürekli sıranızı geçirip limitin gelmesini sağlayabilirsiniz..

WEAPONS

Square silah sistemine de büyük bir yenilik getirmiş. Artık silahlarımızı satıp yenilerini almıyoruz. Kendi silahlarımızı aylık silah dergilerinde gördüğümüz modellere upgrade ediyoruz. Tabii bunun için gerekli parçaları bulmamız gerekiyor. Size kolaylık olsun diye gereken parçaların bir listesini yaptım ama hemen sevinmeyin, silahın olduğu dergiye sahip değilseniz o modele upgrade edemiyorsunuz. Dergileri bulmak için girdiğiniz ekranlara iyi bakın, polygon olduğu için pre-render background üzerinde farketmek pek zor olmayacaktır..

LION HEART

Squall her silah türünde yeni bir limit hareketi öğreniyor. 4 çeşit silahı var (diğerleri bir önceki silahın güçlendirilmiş hali oluyor). Lion heart Squall'ın en son ve en güçlü silahı. Aynı zamanda oyunun en fazla hasar veren (birkaç tane 9999 nasıl?) hareketi olan Lion Heart limitini elde etmenizi sağlıyor. Bu yüzden sadece bu silahı nasıl alabileceğinizi anlatacağım, diğerlerini almayı size bırakıyorum. Her dakka GF çağırmak istemiyorsanız zamanı geldikçe diğerlerini de almanız gerekir..

Lion Heart için gereken item'lar ve onları nasıl elde edebileceğiniz:

Adamantine (1):

1-) FH'da BGH251F2'dan çalarak,

2-) Minotaur kartından (card mod)

3-) Galbadia'nın kuzeyindeki Long Horn Adası'ndaki Adamantoise'den..

Dragon Fang (4)

Blue Dragon (Island Closest to Hell)

Pulse Ammo (12)

1-) Ruby Dragon'dan ya da Elynole'den alacağınız (MUG YAPMADAN!) energy crystal'i kurşuna çevirerek

2-) Lazor Cannon'u kurşuna çevirerek..

Biraz uğraştırabilir ama inanın değiyor. Bu arada Squall limit hareketini yaptıktan sonra öğrendiği

"Her Playstation oyunu aktarılır ancak

Final Fantasy?

Herşey 1987 yılında küçük bir yazılım firması olan Square'in batma noktasına gelmesiyle başladı. Bir "hit"e ihtiyaçları vardı. O sıralar oldukça popüler olan Dragon Quest adlı rpg'nin basit formülünü geliştirerek başarabileceklerini düşündüler ve son umutları olan bu oyuna Final Fantasy adını verdiler... Gerisi malum.. İlk üç oyun NES, IV V VI SNES ve VII Playstation konsollarında piyasaya sürüldü. VII'nin büyük başarı üzerine Final Fantasy ilk defa PC ortamına aktarıldı. PS için yapılmış olmasından kaynaklanan sorunlardan dolayı birçok yerde eleştiri bombardımanına tutulmuş olsa da 500.000 adet satmayı başararak Square'e serinin yeni oyunlarını da PC'ye aktarma konusunda cesareti verdi. VIII çıkalı birkaç ay olmasına rağmen (aslında Japonya'da çok daha önce piyasaya çıktı) geçen ay yapılan Square Millenium Konferansı'nda serinin yeni oyunları olan IX, X ve XI'in tanımı yapıldı. IX'ın sonbaharda PS'da çıkması planlanıyor (japoncası yazın). Sanırım yine yılbaşı gibi PC'ye aktarılır. X ise 2001 ilkbaharında PS2'de piyasaya sürülecek. Tamamen online oynanmak üzere hazırlanılan XI de 2001 yazında hem PS2 hem de PC olarak aynı anda piyasaya sürülecek... Sanırım sadece bunlar bile sizi Final Fantasy oynamaya ikna edebilir. Eğer hala oynamadıysanız ve anime tarzı karakterlere bir gıcığınız yoksa FF7 Eidos tarafından tekrar piyasaya sürüldü (ekonomik box olarak) bir an önce alıp bu muhteşem macerayı yaşamalısınız.. Bu arada 2001 yılında Square'ın stüdyolarında hazırlanmakta olan Final Fantasy: The Movie'nin gösterime gireceğini de belirteyim..

limitlerden birini random olarak yapıyor, yani Lion Heart'ınızın olması her dakika o limiti kullanacağı anlamına gelmiyor..

SEED

SeeD olduktan sonra tutorial'da test seçeneği belirecektir. Bu testleri çözerek rütbenizi yükseltebiliyorsunuz, ancak Squall'ın level'ından yüksek seviyedeki testleri çözemiyorsunuz. SeeD rütbeniz maaşınızı etkiliyor ve bu sizin tek para kaynağınız. Sürekli battle'dan kaçmak, sık sık GF çağırmak rütbenizin düşmesine neden oluyor. Eğer battle yapmaya devam ederseniz rütbeniz eski haline geri dönecektir..

CHOCOBO WORLD

Oyunun ikinci mini game'ini FF8 dışından çalıştırıyorsunuz. Bu oyunu oynayarak bir semi GF (ability'leri olmayan sadece battle'da kullanabildiğiniz GF) ve değerli item'lar kazanabiliyorsunuz. Ancak öncelikle chocobo forest'a girip chocobo yakalamalı ve bir chicobo kazanmalısınız. Oyunun kurallarını o zaman öğrenebileceksiniz..

SAVE POINT

Oyunu her istediğimiz yerde save edemiyoruz. Üzerinde Garden sembolü olup dönen save point'lerde menu'den save alabiliyoruz. Ayrıca bu noktalarda tent gibi item'larla bütün grubu uyutarak iyileştirebiliyorsunuz. İşin güzel yanı eski oyunlarda olduğu gibi KO (knock out - 0 HP) karakterlerin de full hp olarak uyanması.. Her ihtimale karşı 50 phoneix down almak zorunda değiliz artık..

WORLD MAP

Çeşitli araçlar kullanarak ilerlediğiniz bu ekranda F tuşu ile isimlerin bulunduğu haritayı açıyorsunuz. Kullandığınız aracın ulaşabileceği yerdeki ismi seçerseni otomatik olarak geçecektir. Harita yavaş hareket ediyorsa setup'tan detayları kapatın..

GF QUESTS

Size normal oyun akışı içinde alamadığınız GF'leri almak için yapmanız gerekenleri söyleyeceğim. Kendiniz çözmek istiyorsanız bundan sonrasını okumayın.. Bunları 3. cd'den önce almanız oldukça zor olacaktır o zamana kadar beklemenizi tavsiye ederim.

Tonberry: Öncelikle Centra Ruins'deki quest'i tamamlayarak zaman sınırını kaldırmalısınız. Fazla zor bir bilmece değil, çözmeyi size bırakıyorum. Yapmanız gereken ilk katta 15-20 tonberry öldürmek. 15'inciden sonra karşınıza Tonberry King çıkabilir, onu yendiğiniz zaman size katılmayı kabul ediyor. 2-3 tane öldürüp dışarı çıkıp save alabilirsiniz..

Bahamut: Haritanın güney batı köşesindeki Deep Sea Research Center'a gidin. İçeri girdikten sonra, mavi ışık parlamadığı zaman yürüyerek ışın kaynağına ulaşın. Eğer ışık parladığında hareket ederseniz battle yaparsınız. Işığa ulaşınca çıkan seçeneklerden ilk önce birinciyi, ikinci soruda ikinci seçeneği ve son olarak da "." şeklindeki son seçeneği seçin.. İlk ikisinde Ruby Dragon'la savaştıktan sonra Bahamut karşınıza çıkacaktır..

Eden : Bahamut size katıldıktan sonra alt kata inin, burada soldaki aleti kullanın. Şimdi aşağı katlara inmek için sınırlı sayıdaki buhar enerjisi kullanacaksınız. İlk önce otomatik olarak 4 harcanıyor. İkinci katta 2 harcayarak aşağı inin (kullandığınız buhara göre indiğiniz yer değişiyor). Şimdi sol taraftaki aleti kullanarak (4) soldaki buhar odasının kapısını açın. Böylece 7 kazanacaksınız. Buradan çıkın ve hep 1 kullanarak aşağıya inin. En altta (eğer yanınızdaysa Zell'in makineyi kullanmasına izin vermeden) 4 kullanarak kapıyı açın ve en alt kata kadar inin (eğer makineyi Zell kullansaydı aşağı inene kadar kaçamadığınız encounter'larla karşılaşacaktınız, en alta kadar indikten sonra Ruby Dragon'dan iki kere breath yiyerek ölmek pek zevkli olmuyor..). Move-find ile gizli save noktasını bulup save aldıktan sonra makineyi kullanın.... Eden'i draw edeceksiniz. Kimden mi? Heh heh onu da kendiniz görün.. Save etmeyi unutmayın ama (heheheh).

Cactaur: Güneydoğuda çöllerle kaplı küçük bir ada var. Yalnız buraya gelmeden önce "Lion Heart"ı almanız şart.. Yoksa sayamadığım kadar çok HP'i olan Jumbo Cactaur'u yenmek biraz zor olur.. Ayrıca burada öldürdüğünüzde size 20 AP veren küçük cactaur'lar var. Ancak korkak oldukları için hemen öldürmeniz gerekiyor yoksa kaçıp gidiyorlar..

Doomtrain: Aslında bunu vermeyecektim çünkü oyun içindeki bir dergiden okuyup öğrenmeniz gerekiyordu, ama burayı okuduğunuza göre zaten kendi kendinize keşfetmek gibi bir isteğiniz yok demektir. Pekii, bu GF'i kendiniz yapıyorsunuz! Malzemeler ise şöyle; Solomon's Ring, 6X Malboro Tentacle, 6X Steel Pipe, 6X Remedy+ (remedy'den refine ediyorsunuz). Malboro Island Closest to H/H'de bulunuyor. Ancak bütün status efektlerini yapan bir yetenekleri var ve bunu round'un hemen başında yapıyor. Korumanız güçlü değilse tek yapabileceğiniz kaçmak. Bu durumda da mug yapamıyorsunuz. Eğer bir karakterinize mug, auto-haste, initiative ve speed +%40 verirseniz mug yapma şansınız olabilir.. Steel Pipe Deling City yakınlarındaki Wendigo'larda bulunuyor. Solomon's Ring'i de tüm malzemeleri topladıktan sonra kullanıyorsunuz. Yeri ise... Tear's Point...

Diablos: Aslında oyunun başlarında alıyorsunuz bu GF'i. Ancak kendisi Magic Lamb içinde uyuyor ve rahatsız edilmekten pek hoşlanmıyor. Onu yenmek için en etkili yöntem kendi gücü olan demi'yi onun üzerinde kullanmak. Protect ve shell ile kendinizi korursanız yenmek çok zor olmaz. Ama ben 2. cd'de yenebilmiştim.. Diablos'un en önemli özelliği "enemy half/none" yeteneği sayesinde random encounter'lardan kurtulmanızı sağlaması.. Böylece her yeri rahatsız edilmeden dolaşabileceksiniz..

PC'lere sorunlu olarak Final Fantasy 8 şimdiye kadarki convert edilenlerin en başarılısı. Evet kesinlikle öyle!

Efe Mumoğlu- Gameshow yazarı

Sizlere anlatacaklarım bu kadar.. Ancak oyunda keşfedilmeyi bekleyen birçok secret var. Onları da size bırakıyorum... Son sözler.. Bu oyunu mutlaka almalısınız, en azından bir kere görün..

Özhan yardımların için çok teşekkürler.. vee.. Final Fantasy 7'de çok güzel bir oyun.. Bitti(m).

5 CD

FİRMA: Squaresoft
TÜR: RPG
SİSTEM: P II 266 32 Mb Ram/ 3D Card 350 Mb HD/ Win95-98

Son günlerin en iyi RPG oyunlarından. Özene bezene yapılmış. Convert sorunları olmadan rahatlıkla oynayabilirsiniz. Tekken 3 de zaten gıcık olmuştum bu Convert problemine (nerden geldik buraya?)

% 95

Serkan KUTLUBAY
ramones@gametemple.net

TZAR
THE BURDEN OF THE CROWN

Bu oyundan çok çektik bu ay. Hem Polat, hem ben. İlk önce başka bir oyun yazcaktım sonra o oyun Emre'ye verildi. Ardından Kamer'e oyunu almaya geldiğimde oyunun kaybolmuş olduğunu gördüm. Bitmedi oyunu Beşiktaş'ta aradım, yok kalmamış. Sanki best-seller bir oyun gibi. Neyse Polat bir şekilde getirdi oyunu, bende başladım yazmaya. Aldığım duyumlara göre çok sağlam bir oyun değildi. Yani fazla zevk almadan bir bakış atıp oyunu yazcaktım. Aman ne güzel bu ay çıkacak olan Netshow içinde yazdığım yazılar araya girince iyice bunalmıştım. Bu oyunla belki kurtarırım diye düşünürken herkes oyunun dandik olduğunu söylüyordu. Neyse artık lanetli oyunu oynayıp, açıklama vakti gelmişti. Eve geldim, masamın üstünde bir sürü sahip olmadığım cd vardı. (Artık benim oldu) Ama devasa uzunluktaki ismiyle Tzar The Burdn Of The Crown pek ortalıkta gözükmüyordu. Bu ay herşeyin sıkışmasına ve son bir kaç gündür inanılmaz az uyumama neden olan bu oyun son defa lanetini üzerime salmıştı. Her yeri aramama rağmen oyun yoktu. Aklıma oyunun kardeşimi'de lanetlediği geldi. Evet ne bakıyorsunuz kesin böyle. Oyun kardeşime; beni aaaal beni aaal arkaşına götür ve orada oyna demişti. Doğal olarak'da kardeşim alıp oyunu arkaşına götürmüştü oynamak için. Ben nasıl bulcam bu oyunu bu saatte kardeşime nasıl ulaşıcam diye düşünürken Tzar'ın laneti teknoloji'ye yenik düşüyordu. Kardeşime ulaştığımda hemen oyunu getir ama dikkatli ol buraya gelip açıklanmamak için elinden gelen herşeyi yapacaktır çok dikkatli ol ve hislerinin ona inanmasına engel ol dedim. Yaklaşık 50dk. sonra cd elimdeydi ve artık laneti hiç bir işe yaramıyordu. Cd-Rom'a koyup laneti üzerinden kaldırdıktan sonra oyunu oynamaya başladım ve...

Oyun Real Time strateji olmasına karşın içinde az buçuk advanture havası var gibi. Bakın yani abartmayın. Sadece az buçuk ve var gibi öğelerini kullandım. Ne kadar olduğunu iyi kavrayın sonra nerde olm bunun advanture kısmı kandırdın bizi diye mail atmayın. Birçok kişinin söylediğinin aksine eğlenceli. Age of Kings kadar güzelmi diye sorarsanız yanına bile gelemez o ayrı. Bizi sabahlara kadar kamer'de esir edemez apayrı. Gecenin 5'inde emin abiyle eve dönmek için fellik fellik vasıta arayıp sonunda taksi tutmamıza neden olmaz o daha da ayrı. Ama kendi çapında single player olarak oynanabilecek bir oyun. Süper bir oyun değil, kötü bir oyun değil, vasat bir oyun değil. Oynanıyo az çok. Oyunun başında bir büyücü amcam var. Aman onu kullanırken dikkatli olun çünkü ölünce oyunu kaybetmiş sayılıyorsunuz. O kadar şeyi baştan yapıyorsunuz. Zaten oyunun genel havası yavaş. Bir de tekrar aynı şeyleri yapmak çok can sıkıcı oluyor. İlk bölümlerde, oyunun başında size bir kaç ok atan asker ve birkaç swordsman veriliyor. Bunlarla bölümleri tamamlıyorsunuz. Daha sonraki bölümlerde bina yapıp asker çıkartıp

Bugünlerde Real Time Strateji oyunu yapmak moda Oyunumuz Tzar ise klişeleri kullanan yapısıyla bekleneni verecek mi?

savaşıyorsunuz falan.

Bu açıdan baktığımız zaman tamamen klasik bir real time strategy. Ne eksiği var ne de fazlası. Ama işin adventure yanı biraz varolduğu için oyuna bir takım farklı hava katmış. Bu oyunu sıkılmadan ne kadar süre oynamanıza etki eder bilmiyorum ama kısa bir süre bile olsa eğlendireceği kesin. Bir oyuna benzetmek gerekirse Warcraft diyebilirim sanırım rahatça. Hatta evet bana direk onu andırttı. İskeletler falan...Eski çağ masallarından etkilenilerek yapılmış. Büyücüler falan. Oyunun bina kurup asker üretme kısmı The Settlers'la yakınlık gösteriyor. Ya Settlers olsa da oynasak şimdi mis gibi. Oyunda 3 tane ırk var. Avrupalılar, Araplar ve Asyalılar. Her ırkın kendine özgü askeri üniteleri ve binaları var. Mesela Avrupalıların Crusader'ları Knight'ları varsa, Asyalıların samurai ve ninja gibi askerleri var. Oyundaki bir diğer farklılık senaryonun sadece seçtiğiniz ırk'a göre değil neyin adına oynamak istediğinize göre'de değişiyor. Örneğin din adına oynadığınızda farklı binalar ve görevler, büyü adına oynadığınızda başka başka görevler ortaya çıkıyor. Bu görevleri, binaları vs şeyler merak edilip oyun bir kaç defa farklı ırklarda ve amaçlarda oynanabilir. Bu açıdan bakıldığında bir artı yönü daha ortaya çıkıyor oyunun. Bu farklı kısmı için bile alınabilir bence. Düşünsenize yeni oyun gelmiş ama görevleri falan oynadığınız mantığa göre değişiyor. Öbür yanda birbirinin aynısı onlarca real time oyun. Çoğu strateji oyunu gibi bu oyunda da campain oynamak zorundasınız ama dediğim gibi advanture kısmı ve konusunun biraz da olsa farklılığı göze çarpıyor. Dünyayı kurtarmaktan bıkıp bütün düşmanlarınızı safdışı bırakmaktan başka konuları olan Real time strategy oyunlarının da olduğunu gösteriyor en azından. Oyunda tıpkı Age of Empires 1 ve 2'deki gibi köylü yapıp bunlarla ağaç odun ve altın üretiminizi sağlayıp bunlarla binalar, askerler yapıp güçleniyorsunuz. Savaşa girmeden önce adam gibi köyünüzü koruma altına alıp, üretiminizi düzeltip o sırada asker basmanız. Daha sonra blacksmith ve diğer binalardan upgrade'lerini yapıp güçlendirmelisiniz. Düşman zayıf yanınızı çabuk buluyor o yüzden dikkatli olun. Ya da olmayın size kalmış. Bu gibi oyunların temel kuralı aslında yapın askerleri biraz da dayanıklı olsunlar, yani upgrade'leri olsun falan sonra gönderin düşmanın üzerine katletsinler ortalığı (arada katledilsinler) sonra siz bölümü geçin falan filan. Bu açıdan baktığımızda oyunun diğer oyunlardan artısı yok ama aynı şekilde eksi'si de yok. Grafik olarak oyuna bakarsak, hemen hemen iyi grafiklere sahip olduğunu söyleyebilirim. Ara demo'larıyla görsellik arttırılmış. Grafiklerde isteğe göre iki seçenek sunulmuş. 800x600 ve 1074x768 Ayrıca oyun içinde kullanılan bir çok animasyon'da mevcut. Mesela siz görevdeyken kar, yağmur yağıyor. Ayrıca karanlık aydınlık öğeside eklenmiş. Karanlıkta adamlarınız görüş açısı azalırken bilin bakalm aydınlık olunca neler oluyor? Ses ve Müzik için ise pek fazla laf etmeye gerek yok. Sesler pek iç açıcı değil ama müzikler hoşuma gitti. Hatta umarım mp3 olarak kaydedilmiştir bende canım sıkıldığı zaman dinlerim diye. Gerçii hayal kırıklığına uğradım mp3 olarak save edilmemiş ama yine de oyun esnasında hava kattığını söyleyebilirim. Sesler gerçekten çok zayıf. Kötü değil ama yetersiz daha doğrusunu söylemek gerekirse. Çok fazla adını duyuran sükseler yapan bir oyun olmadı belki Tzar The Burdn Of The Crown ama yine de bir takım farklılıklarıyla kendini sevdiren bir oyun. Belki de adını duyuramamış olması tamamen reklam politikasından kaynaklanıyordur. Ne oyunlar heba oluyor yanlış reklamlar yüzünden. Kapağını beğenmediğiniz pek çok oyun o kadar güzel ki aslında. Bunun farkına ise sadece birazcık risk alanlar varıyor. Sistem olarak çok fazla bir şey isteyeceğine inanmıyorum. Gerçii kutuların arkasında yazan min. gereksinimler hep insanı hayal kırıklığına uratsa bile bu oyunda pek detay kastırıcı grafiklere girilmemiş. Bilgisayarı yeni oyunlara oynamaya pek yetmeyen arkadaşlar için bu oyun tam ilaç. Hem güzel grafikli, hemn eğlenceli, hem biraz farklı, hem de yavaş bilgisayarlarda canavar gibi çalışıyor. Oyunla ilgili söyleyeceklerim bunlar. Şimdi bundan sonra yazacaklarım tamamen oyunla alakasızdır. Birincisi irc'de arkamdan saçma şekilde konuşanlar varmış, kim ne konuşuyor hepsini biliyorum ama onlarla aynı seviye'de olmak hoşuma gitmiyor ses çıkarmıyorum. Yapmasınlar böyle şeyler. irc'de sadece ramones ve emphimy nikiyle aidata'da ikamet etmekteyim. (3.5 yıldır hep böyle oldu) Bunun dışında hiçbir server vs ile alakam yoktur. Felaket uykum var uyumak istiyorum, yarın sabah kalkıp okulun harç'ını yatırıp kayıt yenilemem gerek. Sakın kazanmayın üniversiteyi sonra oraya onu yatırcam şuradan şunu yenileticem derken kafayı yemiş bulursunuz kendinizi. Ya da vazgeçtim kazanın siz en iyisi. Bu yazı iyice saçmalamaya başladı sanırım bu yazıya bir son vermenin zamanı geldi... Geçiyor... geçtimi yoksa? Ahhh vurma kafama Polat yaa bitti tamam... Sanırım geçmiş... son olarak Pınar der kaçarım...

1 CD

FİRMA: Talonsoft
TÜR: Real-Time Strateji
SİSTEM: P233 32 Mb Ram/ 70 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

Türe herhangi bir yenilik getirmese de Rts hastaları oyunu kaçırmayacaktır. Yani ben öyle tahmin ediyorum. Oyunun 3D kart istiyor ama 3d kart olmadan da çalışıyor. Bu ne biçim iş anlamadım!

% 70

Artun ÖZSEMERCİYAN
aerton@hotmail.com

Atlantis II

Son günlerde çıkardığı adventure oyunlarıyla yüzümüzü güldüren Cryo, yine zor ama nefis bir adventure ile karşımızda sizi Atlantis 2'nin tam çözümüyle baş başa bırakıyoruz

Ocak ayında Gameshow'da yazarlık hayatına adım atmamdan sonra yüzlerce tebrik mesajı aldım, telefonlarım kilitlendi. Bu güzide olay tüm yurtta, dış temsilciliklerde ve yavru vatan Kıbrıs'ta törenlerle kutlandı. Davullar çalındı, halaylar çekildi, hayat bayram oldu. Hatta şenlikler o kadar uzun sürdü ki (40 gün 40 gece), geçen ay dergiyi çıkartmayı unuttuk!!!...

Her neyse, olur böyle şeyler. Mavrayı bırakalım da biraz Atlantis II'den bahsedelim siz adventure sever GameShow okurlarına. Geçen sayıda "Faust" oyunuyla sayfalarımızda kendine yer bulan Cryo firması yine döktürmüş. Kendi imalatları olan OMNI teknolojisi sayesinde, görsel yönden çok üstün bir oyun çıkarmışlar. Mekanlar, vücutlar ve özellikle yüz ifadeleri gerçek gibiler. Müzikleri iyi seçmişler (havaya sokuyor), programlamayı oturtmuşlar (bu kadar kısa save-load süresi görmedim) ve keyifli, kaliteli bir adventure'ı sıcak sıcak servis etmişler önümüze.

Atlantis II, adından anlayamayacağınız gibi Atlantis efsanesiyle pek de ilgisi olmayan bir oyun çünkü Atlantis dışında hemen her yerde geçiyor (İrlanda, Orta Amerika, Çin ve hatta uzay!) Sadece mouse'la her işi yapıyorsunuz. Sağ tuş inventory'yi açarken, sol tuş ilerlemenizi ve nesnelerle etkileşmenizi (bu ne be?) sağlıyor. Tamamen 3D olmasına rağmen, Gabriel 3 gibi özgürce dolaşmak söz konusu değil. Oyunda setten sete ilerliyoruz denebilir. Kendi gözümüzden gördüğümüz ve etrafımızda 360 derece dönebildiğimiz için de rahatça araştırma yapabiliyoruz.

İzin verirseniz hemen tam çözüm faslına geçmek isterim zira oyun uzun ve zor. Hatta Atlantis'i aramaya çıksak daha az zaman harcarız bana kalırsa. Takıldığınız zaman çözüme bakın (kafayı yemekten iyidir) çünkü bazı bulmacalar hakikatten çok gereksiz. Bi de, burdan itibaren, yüksek müsaadenizle samimileşip senli benli konuşacağım. Böylece bir yığın gereksiz kişi ekinden tasarruf etmiş olacağım (cin miyim neyim?)...

GEMİDE

İlerdeki gemiye gir. Aşağı in. Fıçının üstünden üçgen taşı al. Odaya gir. Köşedeki ve masanın altındaki taşları da al. Şamanla konuş (yediği boynuzun acısından oturamaz olmuş, uçuyor kendisi). Dipteki daireye git. Elindeki taşlardan dilediğini, dairenin üstündeki üç noktadan birine (güney, güneybatı veya kuzaybatı yönündekiler) yerleştir ve demoyu seyret. Gittiğin yere göre çözümü takip et (Yani ilerki üç bölümü istediğin sırayla oynayabilirsin. Ancak yazıdaki sırayı takip etmen menfaatin icabıdır. Hangi taşı ne zaman yerleştirdiğini de unutma, sonra lazım olacak).

İRLANDA'DA

Güneydeki taşı yerleştirdiysen, bir keşişin bedenine ışınlanacaksın. Yaşlı (ve bunak ama sevimli) keşişle konuş. Odadan çık. Köşedeki rafları iyice ara, bir kurukafa parçası bulacaksın. Hole geç. Sağında, duvardaki şekle (tanrıça Aine) bak Dışarı çık. Bahçe kapısındaki taşlaşmış keşişi (Finbar) bulup konuşmaya çalış. Kiliseye dön ve yaşlı keşişle konuş. Masadaki kitaba ilerle. İyice yaklaş, raftaki kalmlikten kalemi al. Kitabın sağ sayfasının ortasına kalemle tıkla. şimdi kitabın içindesin (hep kitap kurdu olmak istemişimdir). Kralla ve tepsi tutan mavi adamla her şey hakkında konuş. Sonra mavi adamın solundaki duvara ilerle. Yazılardan biri "exit". Oraya tıkla.

Tekrar kilisedesin. Finbar'ın yanına dön. Yol ayrımından sola dön ve küçük tarlaya gir. Etrafı araştır ve çatalı al. Yol ağzına dön ve bu kez deniz kıyısına ilerle. Arı kovanlarına gelince, ilk kovandaki kurukafa parçasını al. Yola devam et. Tilkiyi bulunca, yuvasından çıkarana kadar üzerine tıkla. Yolu takip etmeye devam et. Koyun sürüsüne gelince, kayaların arasından üçüncü parçayı al.

Kiliseye git. Bahçe kapısından geçince sola dön ve birinci kulübecikten siyah kupayı al. Kuyuya doğru ilerle ve yerdeki tavuğun arkasından dördüncü parçayı al. Sola dön. Bahçe çitlerini geç. Merdiveni tırman ve damdan içeri bak. Aşağıdaki haçın üzerinde son kurukafa parçası var. Çatalı kullanarak aşağı düşür. Kiliseye gir ve parçayı yerden al.

Kiliseden çık ve sola dön. Duvardaki işaretleri incele. Kapıya dön ve gir. Holde, sağda ağlayan başın gözyaşlarıyla kupayı doldur. Bahçede oturan yaşlı keşişe (pis bunak!) git. İşaretlerden bahset, vereceği anahtarı al. Bununla yerdeki sandığı aç, bıçağı ve parşömeni al. Keşişle (aslında sevimli!) bu kez parşömen hakkında konuş. Inventory'yi açıp parşömeni çıkar ve resimlere tıklayıp keşişi dinle.

Tekrar yol ağzına git ve sağa dön. İlerdeki anıt-mezara doğru ilerle. İçeri gir ve kırık kafatasına yaklaş. Elindeki beş parçayı yerleştir. Gözyaşı dolu kupayı kullan. Canlanan kafatasıyla (adı Aillil'miş) konuş. Bıçağı dönüştürmesi için ona ver. Her konuda konuşmayı ihmal etme. Kiliseye dön ve sağ duvardaki işaretlerin önünde dur. Bıçağını kullanarak işaretleri şu hale getir: (Üç kat işaret olduğunu kabul edersek) Birinci (en üst) katta sola doğru iki çizgi olsun (parşömende soldan üçüncü şekil). İkinci katta çapraz duran beş çizgi olsun (parşömende sağdan üçüncü şekil). Üçüncü kattaki tüm çizgileri sil. Sonra sağ alttaki dairesel şekle bas. Duvar açılınca çubuğu al.

Anıt mezara doğru git. İki ekran gerisinde dur. Sağa dön ve ilerle. Sonra sola dönüp ilerle, yüzünü taşa çevir. Sopayla at figürüne vur. At canlanıp koşmaya başlayınca hemen sağa dönüp bir ekran ilerle. Sola dön, iki ekran ilerle (anıt mezarın önünden geçmiş olmalısın) ve bekle. At sana doğru tıpış tıpış gelip önünde durunca atı al. Deniz kıyısına in ve atı suda kullan. Canlanan ata bin.

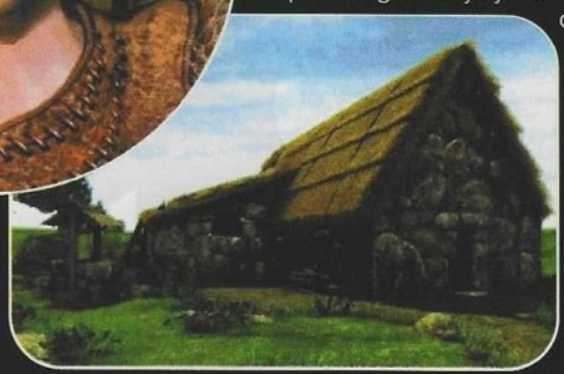
Adaya varınca ağaçta oturan adama ilerle. Kendisi kuş-adamdır ve kuş diliyle konuşmaktadır. İlk konuyu seç ve çıkardığı sesi dinle, gelen beş kuş resminden doğru sesi vereni seçmelisin. Bunu üç konu için de yapman gerek. Bende doğru sıra, 4-5-3 şeklindeydi ama sanırım devamlı değişiyor, bu yüzden garanti edemem. Sen yine de bir dene. Olmuyorsa müziği kapat ve kuş seslerini dinlemek için imleci üzerine götürüp hemen çekmeyi unutma.

Üç sesi de doğru bilince sorularına adam gibi cevap verecek, yola gelecektir. Cam kuleden bahsedince sanaY şeklinde bir dal verecek (su bulmada kullanılanlardan). Girişte, soldaki duvarın önünde dur ve dalı yere doğru tutup tıkla. Ortaya çıkan kuyuya gir ve aşağı in. Yılanı görünce geri dön ve kuyudan çık. Atına atla, geri dön.

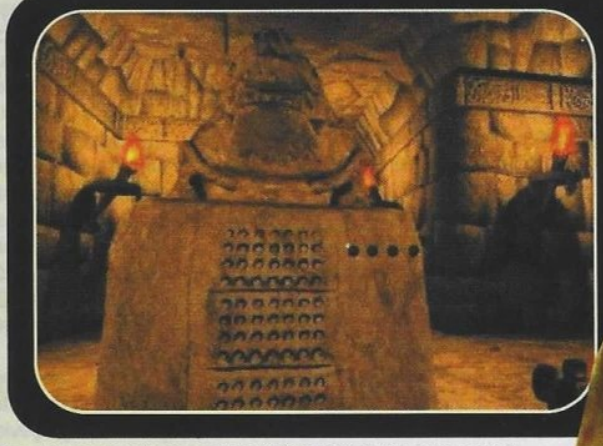
Kiliseye varınca kitabın öüne git. Sağda oturan krala kalemle tıkla, kılıç çizmiş olacaksın. Kitaba gir. Kralla konuş ve kılıcı al. Tepsili mavi adamla (Garson Şirin galiba:)) taşlaşmış kızkardeşi hakkında konuş. Kitaptan çık ve mezara gidip Aillil'e taşlaşmış kızı sor. Yaşlı keşişe (uğraşmıyorum artık bu adamla!) git ve güneşten bahset. Vereceği haçı al. Kiliseye gir. Duvardaki resimde, haçı sağdaki kalenin en soldaki kulesinin üstüne yerleştir. Hemen sağında beliriveren tanrıça Aine'le konuş. Yeterince konuşunca dileklerinin

Efsane mi, gerçek mi?

Atlantis hakkında çoğunuz bişeyler duymuştur. Teknolojileri, yaşayış biçimleri ve toplumsal yapısıyla zamanına göre oldukça gelişmiş bir uygarlık olarak bilinir. Fakat bunun sadece mitolojik bir masal olduğuna inananlar ile gerçek olduğuna inananlar arasında sürekli bir tartışma vardır. Nerdedir bu Atlantis? Gizem ve merak uyandırmaktan hoşlanan bazı kişiler Bermuda şeytan üçgeninin geçiş kapısı olduğunu söylüyorlar. Bilimsel olarak kanıtlanmadıkça bunun masal olduğuna inanlarda bu söylentilere bıyık altından gülüyorlar. Taaa zamanında Platon Atlantik okyanusunda yer alan bir adadan bahsedip bunu Kritias eserine aktardığından beri de tartışmalar sürmektedir. Atlantis'in güçlü bir tufana yakalanıp bir gece içinde sulara gömülmesi ve o gelişmiş uygarlığın böyle aniden kaybolması yeterince merak ve gizem konusu oldukça bu tartışmalar bitmeyecek anlaşılan. Sizce gerçek mi?



gerçekleştiğini söyleyecek. Kitaba gir ve canlanan kızla her şey hakkında konuş. Kitaptan çık. Kızın üzerine kalemle tıkla. Tekrar gir ve kızdan somon muskasını al (keşke somon füme verseydi, acıktım da!). Kitaptan çık.

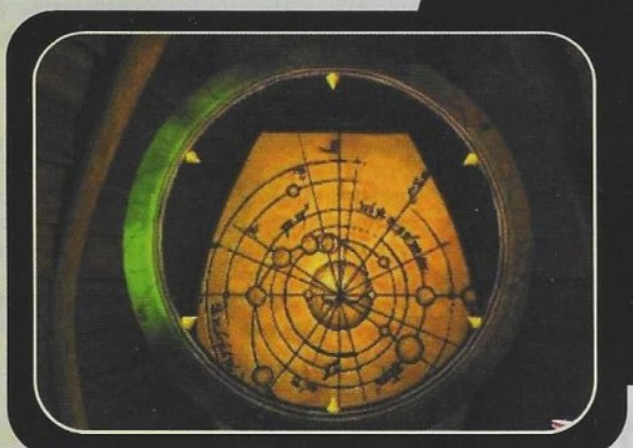


Adaya dön. Kuyuya gir. Aşağı in ve muskayı yılanı yenmek için kullan. Dipten kristali al. Kiliseye dön ve kitaba gir. Mavi adama kristali ver. Kılıcı kristali kırmak için kullan. Gümüş eli al ve krala git. Kılıcı ve eli ver. Kitaptan çık ve kiliseyi terket. Birinci taşı bulmuş oldun. Demonun tadını çıkar (ihtiyar bunağa da benden selam söyle! he he!).

MAYA DİYARINDA

Gemiye dönünce güneydoğudaki taşı yerleştir ve bir Tepec (ısrar etmeyin, Neşe'nin Tepec sorunu esprisi yapmıycam) adında bir Orta Amerika yerlisinin vücuduna ışınlan (bu uygarlığın da suyunu çıkardılar artık. Broken Sword 2'yi hatırlayın). Evet, adventure'ların vazgeçilmez puzzle kaynağı Mayalar'la beraberiz (bu da nasıl cümleyse!).

Solunda kalan piramide git. Yukarı çık. Rahip ve prensle konuş. İçeri geç ve başrahibeyle konuş (bu arada o saç niye orada durur hep?) ve bandajı al. Yan odaya geçip bandajı krala ver. Herkesle konuş. Odadan çıkarken kral bandajı geri verecek. Al ve bu kez de baş rahibeye geri ver ve konuş. Seni Xibalba ('şibaaba' diye okuyolar bunu. 'Şiki şiki baaba' diyorum ben de onlara) yollamak isteyince kabul et. Yarasayla konuş, sonra da soluna tıklayıp başrahibenin yanına dön. Bu kez diğer piramide git (sağdaki). En tepeye çık. Heykelin sol altından ayağı al ('obsidian foot'). Sunak taşının üstündeki yıldızı incele, ki Küçük Ayı'dır bu. İlerde lazım olacak bu şekil bize, ona göre. Piramidin içine inen merdivenleri kullan. Duvardaki ipuçları ve



içerdeki adamın sözleriyle sayı bulmacasını çözmen gerek. (yarasanın sayısı 3'tü, çünkü kanadında üç nokta vardı. Dikkat etmedin di mi? Ah şu gençlik! Aklı bi karış havada!). Panoda en alt katın an alt sırasına bir çubuk, üzerindeki sıraya da dört nokta yerleştir. Adama git, geçmene izin verecek. Aşağıda bir bulmaca daha var. Bu kez, en alt katın en alt satırına tek bir nokta, alttan ikinci katın en alt satırına da dört nokta koy. Bu kattaki adama git ve üçüncü kata in. Yolun sonunda, soldaki meşalenin altındaki gizli düğmeye bas. Açılan kapıdan gir. Timsahın önündeki bulmacayı çözmelisin. Bunun için, en alt katın en alt sırasına tek bir nokta; alttan ikinci katın en alt sırasına bir çubuk, üstündeki sıraya üç nokta; alttan üçüncü katın alttan birinci, ikinci ve üçüncü sıralarına birer çubuk, en üst sırasına da bir nokta koy. Timsahın ağzında beliren ayağı al. Ayakları duvardaki deliklere yerleştir. Kapı açılınca geri almayı unutma! Kapıdan çık.

Kralın piramidine git. ve başrahibeyle konuş. Yarasaya tıkla ve Xibalba'ya dön. Orda yarasayla konuş ve bir ekran sola gidip yerdeki gökküşağı bulmacasını çöz. Burda amaç, dokuz kareyi, tek bir yol oluşturacak şekilde yerleştirmek. Sağ alttaki adam koşup tüm renkleri toplayabilmeli. Soldan sağa, doğru diziliş şöyle (parantez içindekiler, rengin bulunduğu kare içinde hangi köşede durması gerektiğini belirtiyor. Sağ fare butonuyla kareleri çevirebilir, rengi istediğin köşeye getirebilirsin):

Cryo firması kendi sayesinde çok

satır1: kırmızı(sol alt), turuncu(sol üst), sarı(sağ üst)
satır2: koyu mavi(sol alta yakın), renksiz, yeşil(sağ üst)
satır3: açık mavi(sağ alt), mor(sol üst), başlangıç karesi

Renksiz kareyi de bir kere çevirince doğru yolu elde etmiş olmalısın. Başlangıç karesine tıkla (yerli figürü olan kare). Gökkuşağı köprüsünün oluşmasını bekle. *(Bu bulmacayı sözle anlatmak beni de sizi de kastı, farkındayım. Anlatamadıysam bi mail atın, yardımcı olmaya çalışayım)*

Nehri geçince bir ormana varacaksın. Burada, yerlere serpilmiş yedi yıldızı bulmalısın. Ortalıkta dolaşıp aramaktan başka çaren yok, çünkü her birinin nerede olduğunu anlatırsam, Zebani Overdose'u bu ay ek olarak çıkartmak zorunda kalır. Zor değil, en fazla on dakikanı alır. Sol taraflarda, üst üste iki mor kayanın yakınlarında, bir minik heykel ve delikli bir taş olacak. Tüm yıldızları bulunca, oraya git ve Küçük Ayı şeklinde taşa yerleştir. (Soldan birinci sütunda üstteki deliğe bir tane, onun sağ üstündekine bir tane, onun sağ üstündeki boş kalacak, onun sağ altındakine bir tane. Sağdan ikinci sütundaki üç delik boş. O sütunun sağında ve solundaki deliklere ikişer tane. Umarım anladınız!) Ortaya çıkacak olan heykelin dibine bir ayağı, arkanda kalan küçük heykelciğe de diğer ayağı yerleştir. Jaguar tanrı Tezcatliapocaliptica (böyle miydi?:)) ile konuş. Yerini kardeşi yılan tanrıya bırakınca onunla konuş. Vereceği tüyü al. Şimdi istediği kafataslarını bulmalıyız.

Nehir kıyısına dön. Kanoya bin. Sola doğru altı ekran ilerleyince, soluna bak. Kıyıya çık ve ilerle. Dev bir örümcek ağı göreceksin. Soldaki ağaca ilerle ve tırman. Ağın delikli kısmının önünde başlamış olman gerek (mühim bu!). İleri bir adım at, hemen arkanı dönüp kenara bir adım at. Sağa dön ve ağın kenarından ilerleyerek deliği geç. Sola dön ve ortaya ilerle. "Caterpillar"ı al ve ağdan in. Yeterince hızlı davranırsan örümcek seni yakalayamaz. Aynı yerden tekrar ağaca tırman. Yine bir adım ileri, bir adım geri, bir adım sağa taktiğiyle deliği geç. Başını sola çevirince bu kez ortada ikinci bir örümcek göreceksin. İleri bir adım at. Sağa dönüp bir adım ilerle ve hemen yüzünü kenara dönüp bir adım git. Ağın kenarı boyunca sağa doğru hızla ilerle. Örümcekler seni takip edecektir. Tekrar deliğe ulaştığında geç. Şu an biri kenarda, tam arkanda; diğeri ise kenara doğru ilerliyor. Yüzünü merkeze dön ve hızla ortadaki "grasshooper"a yönel, al ve ağı terk et. Başarı yine hızına bağlı. (Yav bu Grasshoopersa beş çekmemiş miydik biz?:))

Bu iki nesneyi aslında Crac diye bi kurbağayı besleyelim de bize ipucu versin diye aldık ama bunu yapmamıza gerek yok,sadece vakit kaybı (bana güvenin). Şimdi üçüncü kez aynı yerden ağa tırman. Bu kez anne örümcek karşımızda. (Deliğin sol tarafındasın di mi? Güzel..). Deliğin sağ tarafına, ağın kenarına tüyü yerleştir ve oraya (senin sağına) doğru bir adım atıp hemen başlangıç noktana geri dön. Ortaya doğru ilerle, kılıcı al ve dönüp örümceğin kafasına okkalı bir darbe indir. O sersemlemişken, merkeze ilerle, kafataslarını al ve ağdan hemen çık!

Kafataslarını yılan tanrıya götür, sana kanlı gözyaşını verecek (chulel diyolar buna). Bunu al ve krala götür. Başrahibe sana ikinci taşı verecek. Arkana yaslan, rahat bir nefes al ve demoyu seyret...

ÇİN'DE

Gemiye dönünce, geri kalan taşı dairede kuzeybatı yönündeki boşluğa yerleştir ve tıkla. Bu kez de Çinli doktor Wei'nin bedenindesin. Soldaki yaşlı adamla(master Wu) konuş. Sana kapıdaki gölgeden bahsedecek. Kapıya git ve gölgeyi incele. Gongun sağından sopayı al. Tapınağa gir. Soldaki odadaki adamla konuş. Dışarı çık. Yaşlı adamla tekrar konuş, bu kez Master Tan Yun hakkında. Tapınağa dön ve ilerde sağdaki odaya gir (kaplumbağa odası). Adamın verdiklerini al. Wu'yla konuş. Kaplumbağayı ortadaki suya koy. Wu'yla "kaplanın evi" (üstteki ikon) hakkında konuş. Kaplumbağanın etrafındaki çarkı, kırmızı resim hayvanın önüne gelecek şekilde çevir. Tekrar konuş. Başlangıç noktasına git (vazonun olduğu köşe, çizgilerin kesiştiği nokta). Tekrar konuş. Pencereyi soluna, yakın duvarı arkana alacak şekilde ileri bak. Bir çizgi ileri git. Tekrar konuş ve direktiflerini izle. (Senden sağa-geri-sağa-ileri-sola-ileri birer adım atmanı isteyecek). Nihayet kaplanın evine vardığını söylediğinde, kaplumbağanın hemen solunda olmalısın. İki adım ileri at ve açılan kapıdan "ejder odası"na gir.

İçerde, soldaki sandıkları aç ve değneği al. Şimdi sağa geç ve dört tütsülüğü şu sıraya göre değnekle yak: kırmızı-yeşil-mor-beyaz. Doğru sırayla yakınca küçüleceksin. Havuza ilerle. Yolu takip ederek iki ekran ileri, bir ekran sola git ve tahta aletin solundan beş heykelciği ve para kesesini al. Geri dön ve havuzdan çık. Tekrar büyü (platformdan çık). Platforma dön. Şimdi heykelcikleri bu şamdanlı platforma yerleştireceğiz. Duvar dibindeki tepelere asalı adam, yanardağ resmine demirci, ormana baltalı oduncu, nehre kovalı kız heykelini yerleştir, geriye kalanı da onun yanında kalan son resme koy. Para kesesini de ortaya bırak. Küçül (havuza doğru ilerle). Heykelleri doğru koyduysan canlanırlar ve senden para isterler. Her birine keseden birer para ver, karşılığında vercekleri beş diski al ve sözlerini dinle (ipucu!).

imalatları olan OMNI teknolojisi üstün bir oyun yaratmışlar

Tam bir görsel şölen.

Havuza gir. Heykelleri aldığın yere git, diskleri tahta alete soldan sağa doğru şu sırayla yerleştir: siyah (dağ resimli), kahverengi (noktalı), gri, açık kahverengi (tahta olan), siyah (ejderli). Köprü yarı yüksekliğe inecek. Tamamen indirmek için diskleri şu sırayla tekrar diz: gri, siyah (ejderli), kahverengi, açık kahverengi (tahta olan), siyah (dağ resimli). Köprü tamamen inince geç. İlerdeki binaya yürü. Altın kapının önüne gelince, kapının ortasındaki oku avcıyı işaret edecek şekilde çevir (mutlaka!). Kapıdan geç ve ejderin içine gir. Sola dön. Duvarda mavi-beyaz bir panel var. Önce ejdere, sonra üç kez sağdaki buluta, bir kez soldakine, tekrar sağdakine ve en son soldaki buluta birer kez tıkla (her seferinde ejderin geri dönmesini beklemeyi unutma). Tüm düğmeler yukarı çıkmış olacak. En sağdaki düğmenin altından inciyi al. Sağındaki kırmızı perdeden geçerek ejderin baş kısmına gir. Kapının yanındaki altın bölmeye inciyi koy. Ejder harekete geçecek ve seni uzak bir adaya götürecek. Adada tapınağa yürü ve ön kapıdan üç kez girmeye çalış. Üçüncü seferde karşına Master Tan Yun abi çıkacak. Onunla konuş. Senden bir mantar isteyecek ve bunu bulmak için de cehennemin dibine bir yol

gösterecek. Tapınağın sağına geç ve açılan kapıdan gir. Girişte, sağdaki görevliyle konuş. Vereceği formu al. Yapman gereken bu forma üç pul yapıştırtmak. Ama bu o kadar da kolay değil. Öncelikle içeriyi dolaşıp çinli kızı bulmalısın. Birinci katta olacak (ikinci kat aslında tavan, adamlar ters duruyor! merdiven gibin bir şey var orda, onunla çıkılıyor tavana). Kızdan yelpazeyi al. Yelpazedeki üç resmin pullarını bulup, formuna yapıştırtmalısın. Ve bu pullar her oyunda değiştiği için size bir taktik veremiyorum (bunlar bizi ekmeğimizen mi etmek istiyorlar, nedir?). En iyisi save alın ve tüm karakterleri tek tek dolaşın. Tamamen gereksiz bir bulmaca. Ancak cehennemin tam bir devlet dairesi düzeninde olması ilginç tabi. Biz pek yabancılık çekmeyeceğiz orda anlaşılan!

Neyse, üç pulu doğru sırayla tamamlayınca, dolu formu görevliye götür, mantarı al. Cehennemden çık ve mantarı Tan Yun'a ver. Çin fenerini al. Ejdere dön. Baş kısmına geç ve inciyi alıp tekrar altin bölmeye koy. Geldiğin yoldan geri dön; havuzdan ve ejder odasından çık. Demoyu seyret. Üçüncü taş da artık elinde.

Zoraki röportaj!

Zebaniyle röportaj yapmamak için köşe bucak kaçan Çataloz Nesime sonunda yine Zebani tarafından kıstırıldı ve tekme tokat işkence ile Atlantis hakkında ne düşündüğünü öğrenmeye çalıştı. Cevaplar çok çarpıcıydı (niye bu kadar dramatize ettim ki?)

Zebani: Çataloz Nesime bana Atlantis hakkında ne söyleyebilirsin?
çataloz: Batmış olduğu gerçeği dışında mı?:)
zebani: Batmış olması gerçeğini nerenden cıkardığını sorabilir miyim?
çataloz: Tabii batmış...
zebani: Hangi kanıtlara dayanarak ötüyorsun böyle rahat rahat?
çataloz: Öterim ben. eee ne diye sordun söyle hele.
zebani: Kültür seviyeni oğrenmek için? Ayrıca soruları burda ben sorarım...
çataloz: Sor bakalım...kültür seviyemin yanısıra sinir katsayımı da öğrenmiş olursun.
zebani: Sinir kalmamış ki sende ne katsayısı! atlantis hakkında daha başka ne biliyorsun? Lafı geveleme!
çataloz: Oldukça gelişmiş bir uygarlık olduğunu biliyorum. Ama yine de bu uygarlığın gerçekten varolup olmadığıyla ilgili şüphelerin de olduğunu biliyorum.
zebani: İsteyince mantıklı olabiliyor muşsun demek ki. Peki atlantisle ilgili okuduğun bi kitap var mı? kitap okur musun ki sen?
çataloz: Atlantisle ilgili bi kitap okumadım. Ama bi sürü film izledim.
zebani: Bir atlantis kadını nasıldır sence? Cinsel özgürlükleri var mıydı acaba? Sen bilirsin...
çataloz: Önceki hayatımda bi atlantis kadınıymışım gibi konuşuyorsun:))
zebani: Öyle olduğunu varsay biraz, hayal gücün yeter mi buna? Yoksa ben yardımcı olayım mı? he he
çataloz: Üff ne yapıcan? Atlantis romanı mı yazıyorsun?
zebani: Küstahlaşma kadın! Burda soruları ben sorarım demiştim. Diyelim ki roman yazıyorum. Baş kahramanım da sensin. Ne isterdin?
çataloz: Üff kesin romanın sonunda ölecem. O kadar belli ki!
zebani: Hayır erotik bir roman bu! Düzgün cevap ver yoksa benim neler yazacağımı tahmin bile edemessin:)
çataloz: Bari atlantisi böyle salak bişeye alet etmeseydin!
zebani: Salak bir kahraman mısın sen şimdi? Atlantis'in gizemleri içinde erotik bir macera yaşamak istemez misin?
çataloz: Napiim ben öyle macerayı! Şöyle dövüş vurdu kırdı filan olsun bence:)
zebani: Tamam vurdu kırdı da katarız ama sonra... biliyon:) Neyse sıkıldım senden. Yalnız bırak şimdi beni
çataloz: Ol yalnızlıktan Polat
tamam mı!

UZAYDA VE ATLANTİS'TE

Tekrar gemidesin. Elindeki taşları yerlerine yerleştir (birinciyi üste, diğer ikisini de sağına). Hangi sırayla yerleştirdiğini aklında tut, çünkü önemli! Şimdi üç yeri de birer kez daha ziyaret edip kristali dönüştüreceğiz.

İrlanda'ya git. Atına atla ve adaya git. Sola dönüp bir ekran ilerle. Küreyi, duvarın yanındaki ağaca doğru tut. Kırmızı çizgileri görünce tıkla. İşte uzaydasın. Dünya'ya tıkla. Kiliseye dön ve tanrıça Aine'in (ağlayan kafa) heykeline tıkla. Gemiye döndün.

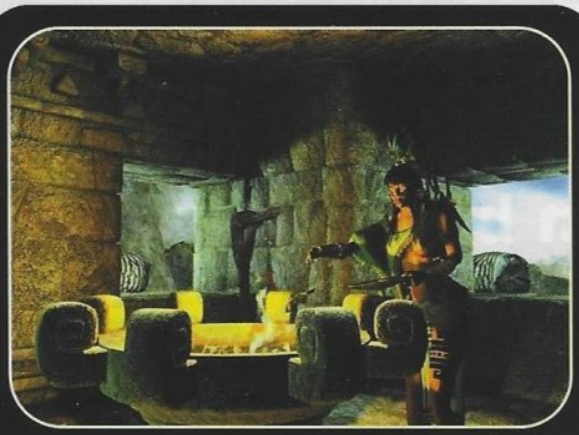
Şimdi Maya'ya git. Kralın piramidine git. Yanında bina olan merdivenlere git. Yüzünü diğer piramide dön ve küreyi ağaca tut. Kırmızı çizgileri görünce bas. Uzayda, Dünya'ya tıkla. Bulmacalı piramide git. En tepeye çık. Korlu kazana tıkla, gemidesin...

Çin'e git. Ejder odasına gir (kapının olduğu yere tıklaman yeter) ve küçül. Havuza gir. Altın kapıya git ve yüzünü sola dönüp küreyi dağa tut. Kırmızı çizgileri görünce bas; uzayda, Dünya'ya tıkla. Geri dönünce bahçeye çık. Sopayla gonga vur ve gemidesin.

Yukarı çık. Küreyi geminin burnuna tut. Kırmızı çizgileri görünce tıkla. Şimdi uzun bir yolculuk için tekrar uzaydasın. Aya sırtını dön, parlak gezegene git. Sağından ilerle, sonraki parlak yıldıza git. Sola dön, renkli gaz bulutundan geç. Sarı gezegene ilerle. Uzakta ayı göreceksin, tıkla. Kristal dönüşmüş olmalı. Dünya'ya dön.

Gemide kristali taşların ortasına koy. Şimdi diptesin. Etrafındaki perdelere doğru sırayla tıklamalısın (taşları yerleştirdiğin sıra!). İşte Shambhala'dasın...

Bankta oturan son Rhea'yla (Muhtar?:)) konuş. Kendisi son Atlantis kraliçesidir ve bütün oyunu ne diye oynadığını anlatacak. Shambhala'dan çık. Daha önce gezdiğin biçok yere birer birer ışınlanacaksın. Her mekanda ayrı bir eşyayı alıp sonrakine ilerle (ışınlan). Kilisede oturduğun sandalyeye gelince, yıldızı sağındaki pencerede kullan ve işte nihayet denizin dibinde, ATLANTİS'tesin (fazla heveslenme, uzun kalmıycaz). Burda şehrin girişini ara ve bulunca geç. İki ekran sağa git. Arkandan kristali al. Kapıya dön. Bu kez sola ilerle. Duvarında yuvarlak şekiller olan eve varınca başını sağa çevir. SAVE AL! Yaratığın kollarını, kristali kullanarak koparmalısın. Bunun için de, şarj olmasını beklemeli ve köklerine yakın noktalara birkaç kez bastırmalısın. Savaşı kazanınca gemiye dönersin. Yaşlı adamdan kristali al ve yine taşların arasına koy. Son kez uzaydayız. Parlak yıldıza git. Sarı gezegenin sağından geç, diğer parlak yıldıza git. Yine renkli bulutun önündesin. Bu kez sola dön ve uzaktaki kara deliğe yönel. Orada, sağdaki ışıklı delikten geç. Son demoyu seyret. Sevinç çığlıkları at, eğlen, coş!!..



BU YOLDA, KAMYONLA! (bu ne be?)

İşte böyle, sevgili Gameshow okurları!.. Oyun bitti ama ben de ruhumu teslim etmek üzereyim. Zebani bana "istersen yarısını öbür ay yaz" dediğinde "Ver!Ver!Yazarım hepsini!" şeklinde atlarken yaptığım hatayı geç de olsa anladım. Pişman mıyım? Hayır! (akıllanmam ben)

Atlantis 2'yi tüm adventure kurtlarına şiddetle (almazsanız şiddet kullanırım anlamında) tavsiye ediyorum. Adventure'a yeni başlayanlar ise önce gidip daha kolay şeyler oynasınlar bence.

Yazıyla ilgili (veya ilgisiz) tüm sorularınızı bekliyorum. Umarım adam gibi bir açıklama olmuştur. Bunun için elimden geleni ardıma komadığımı bilmenizi ister ve hepinizi selamlayıp sahneden yavaşça inerim...

"(...) Fakat Tanrı'nın öcü bu kurumlu girişimi yok etmekte gecikmedi. Çünkü, yüz yıldan daha kısa bir süre içinde Büyük Atlantis tümüyle yok oldu. Yazarınızın (Platon) *dediği gibi büyük bir depremle değil (çünkü bütün o bölgede deprem çok görülmez), tufan ve sellerle yıkıldı. O ülkelerde bugün de eski dünyada olduğundan çok daha büyük ırmaklar ve onları besleyen çok daha yüksek dağlar vardır..."* **- Francis Bacon, Yeni Atlantis (1624)**

4 CD

FİRMA: Cryo
TÜR: adventure
SİSTEM: P200 32 Mb Ram/ 70 Mb HD/ Win 95-98

Son zamanlarda çıkan en güzel adventure diyebilirim. Yalnız biraz zor ama bu yazıdan sonra rahatlıkla oynayabilirsiniz. Tek sorun 4 CD olması. E o kadar da olsun artık.

% 95

MUHABBETİN GERİSİNDE KALMAYIN!

FRP VE MAGIC THE GATHERING SEVEN VEYA ÖĞRENMEK İSTEYEN HERKES FRP&MAGIC'LE TANIŞSIN DİYE

6 SAYI BİR ARADA
4.750.000 TL YERİNE
SADECE
2.000.000 TL

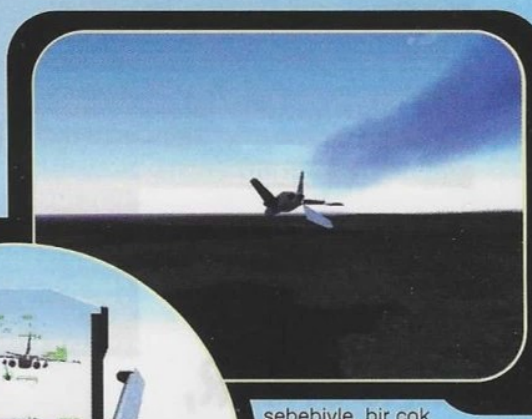
WARHAMMER,
SON HABERLER,
RÖPORTAJLAR
TSR ÜRÜNLERİ TANITIMLARI,
MAGIC THE GATHERING,
WHITE WOLF ÜRÜNLERİ
BİLGİSAYARDA FRP,
SCIENCE FICTION,
VE DAHA NELER NELER...

FİYATA KDV VE SINIRSIZ MAVRA DAHİLDİR

KAMER
YAYINCILIK
Tel: 0212 260 0225 - 260 3776
Fax: 0212 259 0791

F/A-18

Levent GÖÇER
lgocer@kamernet.com



HEY GİDİ HEY!

Jane's destekli yeni bir oyunla karşınızdayız tekrar. Oyunun konusu bu kez, epeyce ihmal edilmiş olan bir savaş uçağı olan F/A 18. Ben uzun süredir bir F 18 oyunu oynamamıştım. Bu günlerde çevremde ve kendimde bazı köklü değişiklikler gözlemliyorum. Bir dönüm noktası sanki. Bu durumda aklıma eski günler geldi. Komodor 64 zamanının dolması ve Amiga'ların gelmesi ile bir de Interceptor diye oyun gelmişti. Yine bir F 18 uçağı mevzu bahisti. Yazılarımı okuyanlar görmeseler de oyunu az çok bilirler. Arada bahsederim çünkü. İlk göz ağrılarımdandır. Vay be!! Neredeeen nerelere gelindi. Neyse, laklağı bırakıp hemen mevzuya gireyim, yoksa sanırım yer yetişmeyecek.

GENEL BİLGİ

Uçaklardan F/A 18 Süper Hornet, bizim oyunun ana konusu. Böyle bir uçak var mı yok mu bilemiyorum şu anda ama çizimlerine baktığımda mantıklı geldi. Geliştirilmiş bir tür F 18 yani.

F 18 serisi uçakları Amerikan Hava Kuvvetlerinin (ve özellikle deniz kuvvetlerinin) yükünü çeken başlıca uçaklardan biridir. Av-Bombardıman uçağı olmaları sebebiyle, bir çok değişik görevde kullanılırlar. Yakın hava desteği sağlamaktan tutun da düşman hücum uçaklarını avlamak için dahi kullanılabilen bu çok amaçlı uçaklar, F16'lardan sonra hemen hemen en farklı silah yükünü aynı anda taşıyabilen ikinci savaş uçağıdır.

KONU

Benzetme oyunları dünyası gerçekten bir sıkıntı çekiyor olsa gerek. Trilyonlarca lira değerindeki savaş araçlarının karşısında çarpışacak iyi bir rakibin bu dünyada kolay kolay bulunmadığını düşünen oyun tasarımcıları, konu yazarı arkadaşlarına biraz fazlaca dayatmacı davranmış olsalar gerek; sonuç olarak iç savaşa sürüklenmiş bir Rusya çıkıyor senaryodan. Kırmızı Rus birlikleri, mali sıkıntıların faturasını genel gidişata kesen darbeci zihniyet olarak, Rus toprakları üzerinde özledikleri devleti kurmaya çalışırlar. Ellerinde de konvansiyonel silahların haricinde bir miktar balistik silah vardır. Mavi Rus birlikleri de Amerikalılar ile birlikte

Kokpit, altimetre, fuel vs. vs. Simülasyonlar bildiğiniz gibi devam ediyor

eski düzenlerini (yani şimdiki yeni) düzenlerini korumaya çalışırlar. Her iki taraf kapışır. Kaş göz yarılır. Film icabı tabii.

İÇERİK

Oyunun Jane's destekli çıkması sebebiyle bir çok bilgiye oyunda ulaşmanız mümkün. Şöyle ki, adamlar oyunda yer alan, dost-düşman bütün araçların derin ve ayrıntılı bilgilerini geçmişler. Araçlar, uçaklar, gemiler ve oyunda kullanılan uçak silahlarının tarihçeleri bile var. Ancak, burada yer alan araçlar sadece oyunda mevzu edilen araçlar ve bilgileri. Haliyle, adamlar havacılık tarihinin bütün jetlerini, gemicilik tarihinin bütün uçak gemilerini ve güdümlü mermi atan savaş gemilerini tanıtmamışlar. Bunun yanı sıra her birinin yakından, uzaktan, döndürerek izleyebileceğiniz üç boyutlu çizimleri de var.

OYUNA BAŞLAMA

En başta şunu söyleyeyim. Oyun bir oyun kolu istiyor (joystick). Eğer bir oyun kolunuz yoksa, gidip alır mısınız bilemem. Ama yoksa bu oyunu hiç almayın, olsun bitsin. Eğer o olmadan oynayabilen varsa dergiyi arayıp yöntemini bize de anlatabilir.

Oyuna başladığınızda karşınıza önce kocaman bir yapay ufuk geliyor. Bu, uçaklarda olan türden. Bunun sağında ve solunda serpiştirilmiş resimler ve şekiller var. Bunların üzerine imleci getirdiğinizde iri iri nereye yönlendiğiniz yazıyor. Doğrusu bu ekranlar hoş hazırlanmış. İlk ekranda girebileceğiniz yerler tepede "eğitim sahası", hemen sağında önceden hazırlanmış bir "ani uçuş görevi", altında "tekli bir görev", onun altında genişçe "seferberlik" kısmı, solda üstte "çoklu oyuncu" (multiplayer), altında "aletler" kısmı, altında da oyundan çıkış yer almakta. Bir de yapay ufuğun ortasını seçince "seçenekler" kısmı çıkıyor ki bu da gerekli bir mevzu, bilirsiniz. Burada anlatılması en elzem kısımlar "seferberlik" kısmı ile "aletler" kısmı. Ancak aletler kısmı çok önemli mevzular ile dolu olduğundan, eğer yer kalırsa diğerlerine değineyim diyorum. Ama önce kısa kısa, alt başlıkları bir geçeyim. Eğitim sahasını tahmin edersiniz. Önce bir karayolundan uçak kaldırma ile başlıyor eğitim. Sırayla uçuş, sonra silahlar ile ilgili eğitim görevleri. En zor görev olarak da elle uçak gemisine iniş var. (bu bana birşeyleri hatırlattı). Ani uçuş görevinde ve tekli görevde bazı değişiklikler yaparak farklı görevlerde uçuyorsunuz. Bu değişiklikler sizin aynı görevleri sanki farklı farklıymış gibi oynamanızı sağlayabilir.

Seçenekler kısmında tahmin edersiniz, oyun zorluğu ayarı (bu genellikle düşmanın yapay zekasının ne kadar iyi olduğu ile ilintili; bir de gerçekçilik ile ilgili); görsel ayarlar, ses ayarları, kıvır zıvır ayarları (miscallenous), ve en mühimi de "idare" ayarları. İdare ayarları ne mi oluyor? İşte bunlar:

İDARE

Bunları oyundaki sıralamayla yazmadım, önem sıralamasına göre yazdım, zaten meraklıları daha derinini inceleyip öğrenebilirler. Oyunu derinlemesine oynamak isteyenler bütün gerçekçilik etmenlerini "seçenekler" kısmından açıp, bütün idare komutlarını ve onların tuşlarını ezberlesinler. Yine bu kişilere sesleniyorum: İngilizce elzem, böyle bir oyunu evvelce oynamış olmak faydalı, havacılık tabirlerine aşina olmak ise şart gibi bir şey.

DÜZ

0 Otomatik kapsama – **1** Silah değiştirme – **2** Makineli Top – **3** Sidewinder – **4** Sparrow – **5** AMRAAM – **6** silah adımı (neyse?) – **7** Geniş kapsama – **8** En iyi kapsama – **9** Düşey kapsama – **A** otomatik pilot – **B** teker frenleri – **Backspace** Hedefi sil – **C** tedbir konumu – **Caps** Lazer – , sola kuyruk dümeni – **D** yakıt boşalt – **del** metal talaşı atma – = hızlanma – F flaplar – F1 Ön görünüm – **F2** merkez pano – **F3** tehdit panosu – **F7** taktik görüntü – **G** iniş takımları – **H** hud rengi – **Ins** fosfor bombası – **J** karıştırıcılar – **K** çarpışma ışıkları – **L** ILS iniş bilgisayarı seçimi – [direksiyon dönüşüm – **M** ana gösterge konumları - - gaz kesme – **N** FLIR seyir düzeni – **O** HARM zorlama – **P** duraklama (oyunda) – **PgDwn** zaman akış hızını düşür – **PgUp** zaman akış hızını arttır – **Q** yakıt ikmal uydusu – **R** radar susturma – **ENTER** hedefe kilitlenme – **S** hava frenleri - . sağa kuyruk dümeni - ; ilk görev hedefi – **SPACE** silah ateşleme – **T** iniş kancası – **TAB** radyo göndermeç – **W** bir sonraki ara varış noktası – **X** radar menzili artışı – **Y** g-sınırı aşımı – **Z** radar menzili düşürme

SHIFT ile

0 rad ant. aşağı – **1** silah emniyet – **2** makineli top atış hızı – **8** rad ant. Yukarı – **9** rad ant. ortala – **A** tüm yükü ata (safra niyetine) - / evvelki görev hedefi – **B** Iflols aç (her neyse?) – **E** koltuk fırlatma – **End** Sahte hedef salma – **F1** pilotu gör, kabini sil – **F7** yeni taktik görüntü – **F8** takip görünümü – **F9** tehdit silahını gözlemle – **F10** dostları gözlemle – **F11** düşmanları gözlemle – **F12** yanısıra uçarkenki görünüm – **K** ışık düzeni – **L** sol motor kontağı – **R** sağ motor kontağı - - gaz boşta – **S** tahkiye seçimi – **W** önceki ara varış noktası

CTRL ile

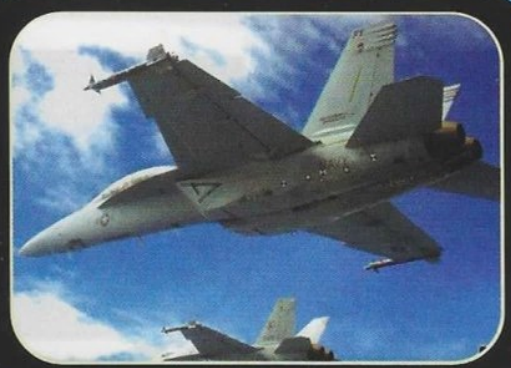
1 radyo 1 gönder – **2** radyo 2 gönder – **A** "kanat uçağı benim hedefime saldır" – **B** top çağrısı – **C** Klara çağrısı – **E** "uçuş kolu çatışmaya gir" – **F10** tankerleri gözle – **F11** araçları gözle – **G** "uçuş kolu esas hedefe saldır" – **M** haberler tarihçesi – **S** "uçuş kolu ne durumda?" – **V** "kanat uçağı kendini koru" – **H** "kanat uçağı yardıma gel" – **W** "uçuş kolu hava hedefi" – **Y** "uçuş kolu yer hedefi"

ALT ile

A uçak etiketleri – **F** otomatik yakıt ikmali – **F1** hacimli patlamalar – **F2** hacimli bulutlar – **F3** yeryüzü kaplaması – **F4** yeryüzü geçişi – **F5** yeryüzü uzaklığı – **F6** denizin köpürmesi – **F7** yollar – **F8** gölgeler – **F9** cisim numarası – **F10** cisimlerde ayrıntı – **F11** kabindeki yansımalar – **F12** noktasal ışıklar – **U** oyun kolunu ortala – **P** oyunu dondurma – **R** silahı tekrar faaliyete geçirme – **S** görüntüyü kaydetme - \ kabin ayrıntıları

OYUN KOLUNDA (JOYSTICK)

1 makineli – **2** silah ateşleme – **3** ana konum değiştirme – **4** silah değiştirme – **5** ters taktik görünüm – **6** pano ayarlı – **7** "uçuş kolu çatışmaya gir" – **8** "uçuş kolu ana hedefe saldır" – **9** "kanat uçağı yardıma gel"



Oyunda idareler böyle. Şu var ki hepsi bunlar değil. Yarısından fazlası olmak üzere ene önemliler bunlar. Bütününü yazmaya kalkarsak hem sizin kafanız karışacak, hem de gördüğünüz gibi yer yetmeyecek.

Sonuç olarak bu oyun görsel anlamda oldukça zengin ve gerçekçi bir oyun. Meraklıları kaçırmasınlar diyorum.

1 CD

Simülasyonları bilirsiniz. Teknolojik olarak kendilerini geliştirmekten başka pek bir yenilik getirmiyorlar. FA 18 ise son derece şık bir oyun ama o kadar. Bi de 3D kartınız yoksa unutun!

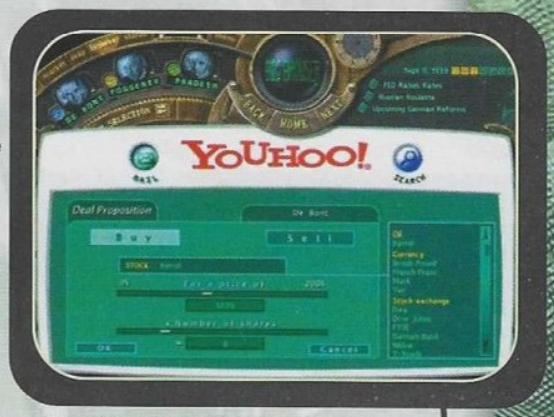
FİRMA: Electronic Arts
TÜR: Simülasyon
SİSTEM: PII 266 64 Mb Ram/ 250 Mb HD/ Win 95-98/ 3D Accelerator

% 85

Mert TOPÇU
mert@gsmnet.com

WALL $TREET

Borsa dünyası oyun dünyasında da popüler olma yolunda. Endeks yükseliyor...



Hemen ısınamazsınız ki! Yani ben ısınamam. Bir kitaba başladığımda kitap ne kadar benim zevkime uygunsa da ilk bir kaç sayfa acı dolu geçer. Yeni kişilikleri, çevreyi (çerçeveyi), kavramları ve ya yazarın dile getirmeye çalıştıklarını biraz olsun tanıyıncaya, onlara biraz olsun alışıncaya kadar geçen dönem acı doludur, benim için. Oyunlarda da ekranlara, tuşlara, konuya alışana kadar geçen sürede bırakın zevk almayı acı çekerim resmen. O kadar uzun zamandır oyun oynamamanın verdiği açlığa rağmen Wall Street Trader 2000'de de böyle oldu.

Borsaya girmem de acı dolu olmuştur maalesef. Borsada yatırımım olsun istiyordum ama nerden nasıl başlayacaktım? Kimseye de sorulmayacak bir sürü küçük soruyu nasıl cevaplandıracaktım: Hisse nasıl alınır nasıl satılır? Para kime yatırılır? Hangi kağıdı alsam? Ve daha birçok soru.

Sonunda arkadaşım tuttu kolumdan, bankadaki 1000 küsür doları çektik ve gittik bir menkul değerler şirketine yatırdık. Enistesinin de tüyosu üzerine Duran Ofset aldık. Bilmem kaç ay sonra aldığımız paranın yarısına, kendimizden de iğrenerek satmak zorunda kaldık! Tarih: Aralık'97. O günden bugüne, ne seçimler, ne depremler, ne global krizler geçirdim. Ama hergün birşeyler öğrendim ve hala da öğreniyorum. Öğrendiğim en önemli şey ise borsanın bir yatırım aracı olduğu kumarhane değil!

Wall Street Trader 2000'de bu yatırım araçlarından o kadar çok (70 küsürmüş) karşınıza çıkacak ki ne yapacağınızı şaşıracaksınız. Çünkü gerçek hayatta da Wall Street'te de sadece değişik ülkelerin endekslerinden hisse almakla yetinmeyebilirsiniz. Döviz alabilirsiniz, petrolün varilinin yükseleceğine inanıyorsanız, yatırımınızı bu sektöre yapabilirsiniz. Daha da bir sürü sektör var tabii: Havayolları, elektronik, araba, fast food zincirleri, vs. Dediğim gibi paranızı yatıracağınız yatırım araçları çeşitlendikçe aklınız karışacak, hangi sektöre yatırım yapacağınızı ve bunları nasıl takip edeceğinizi de bulamayabileceksiniz. Ama internet denen teknoloji de bu noktada devreye girecek. Aradığınız herşeyi bulabileceğiniz net'te, tabii ki tüm yatırım araçları ile ilgili çok detaylı bilgileri de bulabiliyorsunuz.

Wall Street Trader 2000'de yatırım araçlarını kullanma yetkiniz geldikçe bu alanla ilgili tüm bilgilere de ulaºmak artık çok kolay oluyor. Bu noktada sektörü bir gözden geçirmenizi ve bu alana yatırım yapmaya karar verirseniz de tüm detaylara göz atmanızı tavsiye ederim. Çünkü bu tüm detaylar, bu yatırım araçlarının hangi olaylardan nasıl etkileneceğini de kapsıyorlar. Ama dediğim gibi tüm oyun boyunca en fazla 3-4 sektörü gözünüze kestirin.

Politik haberlerle hiç ilgilenmezdim. Ancak baktım ki, koalisyon bozulma belirtileri gösterdiğinde borsa düşüyor, Asya'da faizler düştüğünde borsa yükseliyor, Rusya ekonomisi adım atamayacak olduğunda bizim de cebimizde sandığımız yatırım araçlarındaki paramız azalıyor. Ve hergün elimden geldiğince ülke haberleri, dünya ekonomi haberleri ile ilgilenmeye başladım. Tavsiye edilir!

Bir mühendis olarak da, sayılar ve grafikler hep anladığım lisan olmuştur. Hissenin (WST2000'de herhangi bir yatırım aracının) bundan önceki fiyat hareketleri ilerisi için bir model oluşturabilir inancı içindeyim. Teknik Analiz dedikleri, hissenin işlem hacmi, o gün içindeki en yüksek fiyatı, en düşük fiyatı ve ağırlıklı ortalama fiyatı ile hesaplanan matematiksel göstergelere dayanılarak yapılan incelemelerin yatırım aracının gelecekteki hareketlerini öngörebilmemiz için yararlı bilgiler sağladığına da inanıyorum. Gerçi Wall Street Trader 2000'de Teknik Analiz konusuna hiç girilmemiş ama fiyat grafikleri bu konuda az da olsa bir fikir veriyor.

Bu yolda öğrendiğim bir diğer önemli nokta da bir amaç edinilmesi. Bir araca yatırım yaparken amacınız nedir, bunu belirlemenizde her zaman düşündüğünüzden çok daha fazla yarar vardır. Amacım para kazanmaktan başka ne olabilir gibi küçük bir cevap da vermeyin lütfen. Yatırım yaptığınız aracın fiyatının ne kadar sürede ne kadara gelmesini bekliyorsunuz. Ve eğer tahminleriniz ötesinde hangi fiyata kada düşerse tüm malınızı satarsınız! İşte bu soruların cevaplarını önceden vermek ve bunları uygulamak çok önemli. Kendinizi sadece kendi parası ile yatırım yapan küçük bir yatırımcı olarak görmek yerine, WST'de olduğu gibi bir bankanın müdürü olarak düşünürseniz amaçlarınız daha da önem kazanacaktır. Wall Street Trader'da ilk hedefiniz sermayenizi 2 ay içinde artıya geçirebilmektir. İkinci olarak amacınız, yine az bir para ve kısıtlı yatırım araçları ile belli bir sürede diğer 3 yatırımcının

TRADER 2000

arasında sonuncu olmamaya çalışacaksınız ki bu basamak da kolay sayılır. Bundan sonraki hedefimiz ise daha büyük bir sermaye ve daha fazla yatırım araçları ile yine diğer 3 portfoy yöneticisinden daha fazla para kazanabilmek. İşte bu süreçte oldukça fazla yatırım aracı ve oldukça fazla sermaye ile başınız dönebilir. Diğer yatırımcıları da sakın küçümsemeyin, hiç de yabana atılır cinsten değiller. Ve hatta aralarında bir Türk bile olabilir!

Son basamağa geçmeden önce, biraz daha yatırım bilgisi. Serkan Akkor Bey, beni mazur görürse İMKB'nin son birkaç haftadır süregelen düşüşü ile ilgili yorumunu burada anmak istiyorum: Eğer düşüş 14 bininde altına sert şekilde ve tepkisiz devam ederse, bizim gibi küçük yatırımcıların bilmediği ama hükümettin arka planında gözüken bazı büyük tatsızlılar var demektir! Cumhurbaşkanlığı seçimi ile ilgili tatsızlık olarak düşünülebilir ve yorumun tam isabet olduğu kanaatine varılabilir. Çıkarılacak sonuç, eğer oldukça büyük paralarla yatırım yapıyorsanız, ki Wall Street Trader 2000'de büyük paralar elinizin altında, herkesten birkaç adım önde olmalısınız ve hükümet içinden olsun, şirket içlerinden olsun size doğru bilgi akışını sağlamış olmalısınız. "Inside Trading" diye de tabir edilen bu durumu oyunumuzda da kullanabilirsiniz ve hatta kullanmalısınız. Ama tabii ki açılımının Sermaye Piyasaları Kurumu olduğunu tahmin ettiğim SPK, bu gibi kanunsuz işleri önlemek ile görevli ve eğer "Inside Trading" yaparken yakalanırsanız bir avukata ihtiyacınız olacaktır.

Bunun yanında, daha legal olarak, yanınıza genç yatırım danışmanları alabilir, yatırım araçlarının her biri ile kendiniz ilgilenmek yerine bu kişilere belli ücretler karşılığında araştırmalar yaptırtabilirsiniz. Bu noktada aklıma gelen rakiplerinizinde hangi araçlara yatırım yaptıklarını düzenli olarak kontrol etmenizin yararlı olacağı.

Diyelim, 10 milyon dolarlık portföy yöneticisisiniz. Size 1-2 milyonluk kredi verecek o kadar çok finans şirketi bulabilirsiniz ki. Tabii ki belli bir faiz karşılığı. Eğer iyi bir yatırım uzmanı iseniz, aldığınız paraya ödeyeceğiniz faizden fazlasını kazandırabilir böylece karınıza kar katmış olursunuz. Ama kredili oynamak her zaman karlı olmayabilir. Hatta yatırımlarınızın eksiye gittiği bir ortamda daha da çok kayıplara sebep olabilir. Ben şimdiye kadar Wall Street Trader 2000'in haricinde hiç kredili oynamadım, belirteyim.

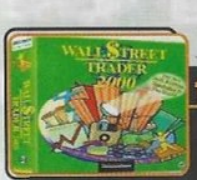
Son göreviniz ise oldukça zor: Avrupa'yı belli bir para birimini koruyarak ekonomik anlamda kurtarmanız! Bu noktada artık işin içine sadece doğru yatırımları yapmaktan çok daha fazlası giriyor. Para Teorisi ve uluslararası makro ekonomi bilgisi bu anlamda oldukça yararlı olacaktır. Örneğin, piyasadaki para miktarının şu üç faktörün etkisinde olduğunu bilmek size oldukça yararlı olabilecektir: 1. Piyasaların likidite ihtiyacı, 2. Kamu maliyesinin ihtiyacı ve 3. Ülkenin döviz rezervlerindeki değişimler. Dördüncü ve son bölüm oyunun gerçekten bitirilemez olduğu anlamına da geliyor bence.

Peki, borsanın ya da oyunumuzdaki yatırım araçlarını da içermesi için "trading"in bir kumar değil yatırım olduğu noktası niçin benim için bu kadar önemli. Çünkü, "kumar" yaklaşımı, yatırım araçlarını sadece o andaki değerleri ile değerlendirip, 1 koyup kısa zamanda 3-5 alma amacı güttüğü sürece başarı kazanamayacaktır. Çünkü, "yatırım" yaklaşımı, alınacak yani yatırım yapılacak aracın yarınlardaki potansiyel gelişimi ile, ülkenin ve dünyanın ekonomik duruşu ile de ilgilendiği için kesinlikle daha çok başarı şansı taşımaktadır. Bunların pratikteki karşılığı, aldığınız araçları kısa vadeli olarak değil (1-2 haftalık), orta vadeli (3-5 aylık) ve hatta bazılarını da uzun vadeli (1-2 yıllık) olarak yapmanız gerektiğidir. Oyunumuzda da, gerçek hayatta da olması gerektiği gibi portföyünüzün belli bir kısmı uzun vadeli yatırım olarak düşündüğünüz araçlara, daha küçük bir kısmı da orta vadeli araçlara yatırılmalıdır.

Tüm bunları, Wall Street Trader 2000'de bulabilirsiniz. Ama gerçek hayatta olduğu gibi, sayılardan, grafiklerden, haberlerden, bir kaç küçük surattan ve aralarda patronunuzla görüşmelerden fazlasını aramayın. Gerçek hayattan farklı olarak, kazandığınız paraları dilediğiniz gibi de harcayamıyorsunuz maalesef! Yine de ekonomi öğrencisi iseniz, son günlerdeki borsa çılgınlığından etkilenmiş ve son düşülerde bu etki hala kaybolmamışsa, benim gerçek paralar kaybederek dersler almaktansa bu oyunla bir başlangıç yapabilirsiniz.

Kapanışı, Altay Menkul Değerler A.Ş.'nin Mart 1998'deki Genel Müdürü Özlem Altay'ın, Scala Yayıncılıktan çıkan, "Borsa Sihirbazları" (Jack D. Schwager) kitabı için yazdığı Sunuş bölümünden izinsiz bir alıntıyla yapmak istiyorum:

"...Süper trader'ların en önemli ortak özelliği özgüven. Bağımsız ve güçlü bir işilik geliştirmelerine izin veren aile ortamlarından geliyorlar. Son derece sakin ve soğukkanlılar. Kararlarında duygusal değiller ve başarısızlıklardan asla yılmıyorlar. Aksine başarısız



1 CD

FİRMA: Interplay
TÜR: Strateji
SİSTEM: P166 32 Mb Ram/ 70 Mb HD/ Win 95-98

Borsa dünyasıyla ilgili yapılmış en iyi oyun. Eğer borsaya girmeye kararlıysanız öncelikle bu oyunu alıp oynamanız sizi ilerde borsa milyarderi yapacaktır (bu sözleri hemen unutun).

% 90

Tuğhan ARSLAN
tughan@yahoo.com

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

TAM ÇÖZÜM

Çalışkan yazarımız Tuğhan yine iyi bir iş çıkarttı ve Tomb Raider'ın Tam çözümü için kolları sıvadı. İşte ilk 10 Level'ın tam çözümü. Devamı geliyor...

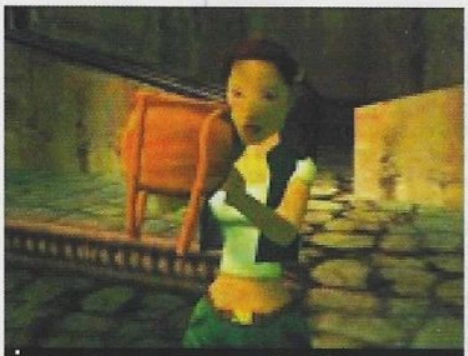
Eminim ki içinizde bu yazıyı okuyup da Tomb Raider serisini ve bu serinin başrol oyuncusu ünlü arkeolog Lara Croft'u bilmeyeniniz yoktur. Varmı? Neyse olabilir dünya dışı varlıklarada inanıyoruz. Eidos firmasının hangi ruh haliyle böyle bir kadın karakter ortaya çıkardığını bilmiyorum ancak sanırım Lara'yı yaratırken dünyanın en çok sevilen karakterlerinden birini yaratacaklarını tahmin etmemişlerdir. (yada etmişlerdir, çok iddialı firma Eidos) Çoğu kişi için oyunun içeriğinden çok Lara'nın içeriği önemliydi. Ben bile her ne kadar bu tip oyunları sevmesem bile her yeni çıkan Tomb Raider oyununu sırf Lara Croft'un hatırı için alırdım. İtiraf ediyorum şimdiye kadarki hiç bir Tomb Raider oyununu deliler gibi sabah akşam bölüm geçeceğim diye kendimi vererek oynamadım. (bitirdim o ayrı) Daha çok eğlence olsun diye Lara'nın evinde hoplayıp zıplardım o kadar. Ancak şimdi durum farklı. Görev aşkından dolayımı bilemiyorum ancak Tomb Raider'ın son oyunu The Last Revelation'ı deliler gibi sabah akşam oynuyorum. (yada oynamak zorundayım heh heh) Oyun diğer serilerin aksine muhteşem bir akıcılığa sahip. Zaten birazdan hep beraber Lara Croft'un bu uzun ve en güzel macerasına birlikte akacağız.(ne alaka) Bu tip oyunların tam çözümleri yazan için çok zor fakat okuması çok zevklidir. Bu yüzden size tavsiyem kesinlikle Cheat kullanmayın ve oyundan gerçek zevki alın. Hiç bir noktada sıkılacağınızı sanmıyorum. Benimde siz okurken sıkılmamanız için yazı içinde pek çok maymunluk yapacağıma emin olabilirsiniz. Evet, yerimiz dar... Daha doğrusu yerimiz çok var ancak yazacakta çok şey var. Bu yüzden giriş kısmını çok uzatmamakta fayda var. Haydi bakalım şimdi 43 bölümlük bu uzun maceraya başlıyoruz...

Training with Von Croy

Burası oyunun ilk alıştırma bölümü. Intro kısmıda denebilir. Yıl 1984 ve Lara henüz 16 yaşında. Von Croy isimli ünlü bir Arkeologun bu konuyla ilgilenen küçükleri tura çıkardığını öğrenen Lara'nın ailesi kızlarını Von Croy amcası ile Arkeologculuk oynaması için tura yolluyor ve ilk bölüm böylece başlıyor. Bölüm boyunca Von Croy'u takip edin ve size söylediklerini yapın. Çok zor bir şey yok sadece size şuraya tırman şuraya uç suya dal taş çıkar gibi direktifler veriyor ve bu sayede kontrollere iyice alışıyorsunuz. Zaten devamlı onu takip ettiğiniz için bir yerde takılacağınızı sanmıyorum. En son Von Croy onunla yarışmanızı söylüyor. Eğer bitişe ondan önce giderseniz değişik bir ara demo çıkıyor fakat sonuç yine aynı hazin sonla bitiyor. (fazla kasmayın yani) Demoda gözünü hırs bürüyen Von Croy'a olanları ve Lara'nın tapınaktan son anda kaçışını izleyin ve gerçek oyuna kendinizi hazırlayın...

LEVEL 1 - THE TOMB OF SETH

Vay be o ne bac... Neyse... Lara'yı bu sefer çok... Hoş modellemişler doğrusu taktir ettim. Güzel demodan sonra Lara ile sadık yardımcısı kendilerini yer altında buluyorlar. Öncelikle etraftaki Flareleri toplayalım ve eli meşaleli yardımcımızın peşinden ilerleyelim. Bu arada yerdeki çukurların içinden Medikit Flare gibi eşyalarıda toplayalım ileride çok ihtiyacımız olacak çünkü. (çukurlardan bazen akrep çıkıyor dikkat) Çukurlardan birinin içinde Shotgun var, onuda almadan geçmeyin bir zahmet ve sadık yardımcımızı takip etmeye devam edelim. Bu sırada siz ilerlerken tıpkı korku filmlerindeki gibi arkanızdan size doğru yaklaşan birşeyin gözünden bir ara demo çıkacak. Demo biter bitmez hemen roll tuşu ile arkanıza dönün ve üzerinize atlayan köpek benzeri yaratığı (heyecandan tam seçemedim de heh heh) öldürün ve onun geldiği koridordan devam edin. Ufak bir odaya geleceksiniz.(akreplere dikkat) Duvardaki delikleri görüyormusunuz? O deliklere kolunuzu sokun ve (ne yapayım öyle işte) daha önce karşıya geçemediğimiz odanın dibi kumla dolsun. Kum dolu odaya gidelim ve karşıya geçip Altın Objeyi alıp tekrar bir önceki delikli odada açılan kapıdan geçelim. Yukarıda bir ip göreceksiniz. Eğer bu ip ile sallanıp soldaki boşluktan girerseniz bir Secret bulursunuz fakat biraz tehlikeli. Hele yanınızdaki arkadaşınız siz ipte sallanırken oyunu Save yaparsa daha tehlikeli. Neyse şimdi düz devam edelim ve karşıdaki odanın kapısında sadık yardımcımız tuzağı etkisiz hale getirene kadar bekleyelim. Evet o çok iyi bir insan. Evet ona hayatınızı borçlusunuz. Artık odaya girip içerideki ikinci Altın Objeyi yani Eye of Thorns'u alabiliriz. Şimdi odadan çıkalım ve aldığımız iki objeyi Inventory'e girerek Combine edip birleştirelim. Bu birleştirdiğimiz parçayıda soldaki dev kayanın (kapının yada her neyse) önündeki bölmeye takalım ve kapı açılsın. İçeri girer girmez birkaç kurt saldıracak ama bunlar Lara için çocuk oyuncağı. Yardımcımızı (sadık) bir yol ayrımına gelene kadar takip edelim. O sola dönecek ve orada takılı kalacak. Biz sağdan gidelim ve havuzu geçip sağadaki odaya girip oradaki zinciri çekip yardımcımızın önündeki kapıyı açalım. Çıkan ara demoda sadık yardımcımız elindeki meşale ile havuzu aleve dönüştürüyor ve bizim zinciri çektiğimiz yerde bir puzzle oluşuyor. Yerdeki şekillerin bazılarından ışık huzmeleri çıkacak. Sırası ile ışıklı karelere tek tek zıplayın. En sonuncu kareye de zıplayınca yukarıdaki meşalelerin hepsi yanacak ve kapı açılacak. Böylece bizde Timeless of Sand yani Kum saatini alabileceğiz. Eğer yanlış bir kareye zıplarsanız alevleri söndürmek için hemen geride koridordaki zinciri çekmelisiniz. Şimdi tekrar yardımcımızın yanına dönüp onu takip edelim. Güvenilir ve her derdinizi anlatabileceğiniz sadık yardımcımız önündeki kapıyı açacak ve korkup kaçacak. Siz korkmayın ve içeri girip 3 akrebi öldürün. Ardından koridoru takip edip büyük heykelin yanına gelin ve Kum Saatini heykelin eline verin. Oda kumla dolacak ve ana meydandaki Sphinx heykeli "Aaaaa!" diyecek. (ağzı açılacak yani



İşte Lara'nın o ünlü sırt çantasını ilk bulduğu an...

tamam) Şimdi ana meydandaki Sphinx heykelinin yanına dönelim ve Sphinx'in ağızına asılıp ilk bölümde Von Croy amcanın öğrettiği gibi kendimizi eğilme tuşuna basılı tutarak yukarı çekelim. Daha sonrada koridoru takip edip aşağı yani ikinci bölüme kayalım...

LEVEL 2 - BURIEL CHAMBERS

Bu bölümde daha çok nefesi pis kokan iğrenç mumyalarla ve sivri tuzaklarla(çok uydu bak) muhatap olacaksınız. Hemen başlayalım isterseniz. Önce hemen arkamızdaki kolu çekelim ve karşıdaki açılan kapıdan aşağı atlayalım. Bu "Tik Tak Tik Tak" sesi pek hayra alamet değil. Hemen yerdeki objeyi alıp vakit kaybetmeden sol çapraza doğru atlayalım. Yerdeki Shotgun mermilerini alınca önümüzdeki kapı açılacak. Kapıdan geçip koridor boyunca iki sivri bıçak jilet türü tuzakları geçerek devam edelim.(bu arada vazolara ateş edip kırarak Medikit vb eşyalar bulabilirsiniz) En son yıldız şeklinde bir bölme göreceksiniz,(yıldız mı? Emin değilim) ve daha önce aldığımız Hand of the Orion'u bu bölmeye yerleştireceksiniz. Tamammı? Şimdi iyi bir zamanlamaya ve bol miktarda şansa ihtiyacımız vay. Dönen jiletlere deymeden platforma atlayıp karşıdaki koridora atlamalıyız. Size bir taktik; Eğer yan yan ve geriye doğru zıplarsanız daha az enerji kaybedersiniz. Şimdi koridoru takip edelim ve mumyanın mezarının yanına gelelim. Çıkan ara demo çok ilginç doğrusu. Lara, mumyanın üzerine çıkıp boynundaki muskayı yani karizmatik ismiyle Amulet of Horus'u alıyor. Fakat muskayı alırken Lara biraz zorlanıyor ve ortaya çok ilginç ve imalı bir görüntü ortaya çıkıyor. Çeşke mumya olsaydım diyeceksiniz heh heh. Neyse, Core Design çalışanlarını buradan kutluyor ve devam ediyoruz. Mumyanın bulunduğu yerden kanallar vasıtasıyla kanlar akacak. Kanları takip edin ve koridoru geçip ortasında heykel olan odaya gelin. Bu odada 3 tabut var ve bunlar siz odaya girer girmez açılıyor, korkmayın. Yani yiyorsa korkmayın. Tabutların içindeki mumyalar siz yanlarına çok yaklaşıp ateş etmedikçe canlanmıyorlar. Şimdilik onları uyandırmayalım ve işimize bakalım. Yerdeki yuvarlak sembolü gördünüzmü? Ortadaki büyük heykeli iterek (önce ileri sonra sola) o sembolün üzerine getirdiğinizde sağdaki tabutun arkasından bir kapı açılacak. Şimdi mumyaları güzellik uykusundan uyandırmanın vakti geldi. Yanlarına yaklaşarak vücutlarına birkaç el ateş ederseniz uyandırabilirsiniz. Eee... Bu arada ufak bir not; Mumyaları normal silahlarla ateş ederek öldüremezsiniz. Çünkü onlar zaten ölü, hatırladınızmı? Sadece ateş ederek biraz yavaşlatabilirsiniz. Bunun için pompalı tüfek mumyaları püskürtmekte en iyi silahlardan birisi. Neyse, mumyaları tabutlarından çıkartıp üstünüze çekin ve sağdaki tabutun arkasında açılan kapıdan kaçın. Şimdi büyük bir mağaraya gireceğiz. Açıklık meydanda saldıran iki kurt'un icabına baktıktan sonra soldaki(soldamıydı?) ışığın geldiği (ışık geliyormuydu?)duvara tırmanıp koridoru takip edelim ve yerde yatan iki ölü mumyanın olduğu küçük odaya gelelim.(hah şimdi hatırladım) Oradaki altın objeyi aldığınızda yerdeki mumyalar ayağa kalkıp size saldıracaklar ve geldiğiniz yol kapanacak. Tek kaçış yolu sağ duvardaki bölmeye tırmanmak. Bölmeye tırmandıktan sonra aşağı kayıp kum dolu bir odaya düşeceksiniz. Opss... Tavan hızla alçalıyor. Hemen hızlı bir depar atarak odanın en uç sol noktasına koşarak yukarı tırmanalım ve canımızı kurtaralım. Koridoru takip edip aşağı atladığımızda ana mağaranın olduğu yere geleceğiz. Şimdi sağdan gidip tahta köprüyü geçip(kırılmıyor telaş etmeyin hehe) tapınak merdivenlerinden çıkalım. Bu arada iki bekçi köpeğini de susturalım. Merdivenleri çıkıp koridoru takip ettikten sonra delikten dikkatlice aşağı sarkıp atlayalım ve zurnanın dım-tıss dediği yere gelelim. Burası büyük ve her yerinden sivri okların... Neyse. Şimdi sağdaki platforma zıplayıp(buranın mimarı kim yaa aklından zoru var galiba) hop hop zıplayarak ortadaki bıçakların üzerinden atlayıp karşıya geçelim ve yukarı tırmanıp oradaki kolu çekelim. Açılan yerden tırmanarak yukarı çıktığımızda iki kol göreceksiniz. Bu arada buraya tırmandığınız yerde duvarda yine yıldız şeklinde bir bölme var. Burayı aklınızda tutun dana sonra tekrar döneceğiz, neyse. Kolu çektiğinizde insanın başını döndüren bir demo çıkacak ve her yer 90 derece dönecek. Şimdi bulunduğumuz odadan çıkıp kayarak aşağı inelim ve hemen önümüzdeki delikten dikkatlice aşağı atlayıp yerden yıldız şeklindeki objeyi yani karizmatik söylemek gerekirse Hand of Sirius'u (evet tam olarak onu) alalım. Arkamızdaki koridorun sonuna kadar devam edip yukarı tırmanalım ve platformun üzerine çıkıp karşı platforma atlayalım. Şimdi eğilerek çivilerin altından sürünerek platformun sonuna gelerek iyi bir açı ile duvarın dibindeki boşluğa zıplayalım. Koridorun sonunda bir delik var yalnız tutunacağımız yer karşı tarafta. Karşıya zıplayıp tutunarak aşağı inelim ve zincir olan odaya girelim. Zinciri çektiğinizde az önce hoplayıp zıpladığımız yerler tekrar 90 derece dönecek ve eski haline gelecek. Bu arada yerdeki iki mumyada yine canlanıp size saldıracak. Hemen geldiğiniz yerden yukarı tırmanın ve ana meydana çıkın. Şimdi daha önce aklınızda tutun dediğim yıldız bölmesi olan yere döneceğiz. Hatırlıyorsunuz değilmi? Güzel. Daha önce aldığımız yıldız şeklin... Tamam Hand of Sirius'u duvardaki bölmeye taktığımızda yukarıdan bir ip inecek. Uzun bir atlayış ile ipe doğru uçun ve Tarzan gibi sallanarak karşıdaki bölmeye atlayın. Hemen önümüzdeki gizemli objeyi alıp (vaay) koridor boyunca devam edelim ve iki Köpeği de haklayıp kum dolu odaya gelelim. Yerdeki mumya yine canlanacak sanırım ama neyse. Şimdi elimizdeki iki gizemli objeyi odanın duvarındaki sütunlara takmalıyız. Odaya kumlar dolmaya başlayacak ve yerdeki mumya canlanacak. Şimdi bu dar odada yaklaşık 10 saniye boyunca oda yukarı çıkabileceğimiz kadar kumla doluncaya kadar mumya'dan kaçmak zorundasınız. Tıpkı Tecavüzcü Coşkun ile aynı asansörde bulunmak gibi bir şey. En son soldan yukarı zıplayarak kendimizi çekip tırmanıyoruz ve tekrar ana mağaranın olduğu yere dönüyoruz. Karşıdaki tapınağa girip koridor boyunca ilerleyip ışığı takip edelim ve bunca uğraştan sonra gün yüzü görelim...

Işık hüzmesi çıkan simgelere buradaki ok işaretlerinin gösterdiği şekilde atlamalısınız.

LEVEL 3 - VALLEY OF THE KINGS

Çıkan güzel demoda korkup kaçan sadık yardımcımızın ne kadar sadık olduğunu çok daha iyi anlıyoruz. Lara mumyanın göğüsünden kopartıp aldığı muska yani Amulet of Horus Kötü Mumya SETH'in karanlık güçlerin ortaya çıkmasına neden oluyor. Lara benim boynumdan da o şekilde bir şey alsa ölü olsam canlanırım doğrusu heh heh. O da canlanıyor zaten ya, neyse. Şimdi silahlarınızı kılıflarından çıkartın ve büyük bir çatışmaya hazırlanın. Az sonra oyun boyunca daha çok karşılaşacağınız Kılıçlı ve Uzili Ninjalar ile karşılaşacaksınız. Karşılarında devamlı sağa sola zıplayıp manevralar yaptığınız sürece çok fazla zorlamazlar. Şimdi kendi reflexlerinize güvenmelisiniz. Her Ninja öldüğünde bir şeyler bırakıyor ama bir tanesi bir Jeep anahtarı bırakıyor. Bu arada sol taraftaki delikte pek çok Mermi Shotgun Flare gibi ıvır zıvır bulabilirsiniz. Tüm ninjalar ölünce yerden anahtarları alalım ve hain yardımcımızın(hain oldu şimdi) bindiği otobüsün arkasındaki Jeep'e binelim. Şimdi uzun bir kovalamaca başlayacak. Ctrl tuşuna basılı tutarak Jeep ile hızlanabilirsiniz. Ayrıca inmek için tamamen durup Zıplama Tuşu + Sol yapmalısınız. Sonuna kadar önünüzdeki kamyonu takip edin ve en son bir mağaraya girecek. Sizde girin...

LEVEL 4 - KV5

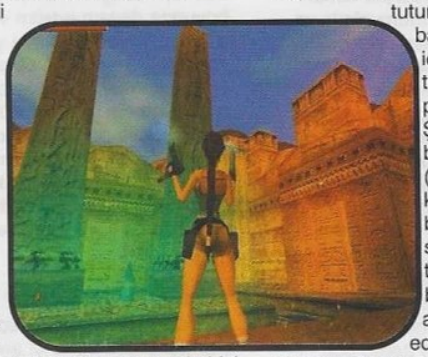
Bu bölüme de Jeep'de başlıyoruz. Ama önce inip soldaki Medikitleri alsak iyi olur. Şimdi tekrar Jeepimize binip otobüsü takip etmeye devam edebiliriz. Yol boyunca sizi takip eden Ninjaların üzerinden geçerek ezebilirsiniz. En son demir bir kapının olduğu yere geldiğinizde yola devam edemiyoruz. Bir yolunu bulup o kapıyı açmamız lazım. Jeep'den inip ninjaları temizledikten sonra(Lara Jeepdeyken ateş edemiyor) sağdaki platforma ardından da onun üzerindeki platforma çıkalım. Yukarıdan sarkan ipi gördünüzmü? Bu ip bizi karşıya geçirecek. İpin olduğu yere doğru yaklaşın ve oradaki bölmeden Medikiti alın. Şimdi koşarak uzun bir atlayış ile ipe doğru uçup tutunun ve sallanarak karşıya geçin. Yukarıda turuncu bir kol var.(renk körü değilsem Turuncu) Bu kolu çekmek için zıplayarak Ctrl tuşuna basmalısınız. Kolu çekince demir kapı açılacak. Şimdi tekrar Jeepimize binip kovalamaya kaldığımız yerden devam edelim. Açılan demir kapıdan geçtikten sonra bir tünelden geçeceksiniz. Ardından yine kızgın kumlarda engebeli yollarda önümüzdeki kamyonu takip edip kamyonun girdiği yerden gireceğiz ve Action Filmlerine taş çıkartacak kalitedeki demoyu izleyeceğiz...

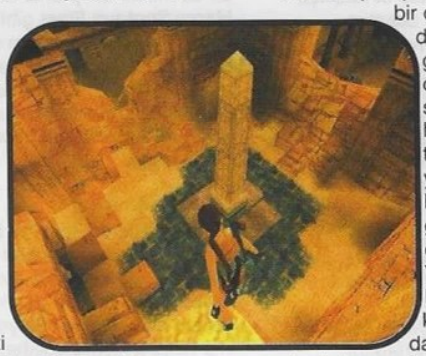
LEVEL 5 - TEMPLE OF KARNAK

Peş peşe gelen iki mükemmel demodan sonra olaylar iyice açıklık kazanıyor. Lara eski bir dostu Jean Yves'i evini ziyaret eder ve Amulet of Horus'u almakla

Kötü Seth'in kötü güçlerini serbest bıraktığını ve dünyanın sonunun geleceğini öğrenir. Bunu durdurmanın tek yolu Temple of Karnak'da ki Armor of Horus'dan geçiyor. Ayrıca eski öğretmen Von Croy'un da ölmediğini ve Lara'nın elindeki Muskayı almak için çabaladığını öğreniyoruz. Temple of Karnak Von Croy'un da bir sonraki durağı olmalı. Şimdi artık işleri düzeltmenin vakti geldi. Rotamız Karnak Tapınağı...

Onca karanlık mağaralardan sonra açık ve rüzgarda Lara'nın saçlarını dalgalandıran bir gün yüzünde oynamak nasip oldu sonunda. Jeepimizden indikten sonra karşıdaki kayalara tırmanıp aşağı atlayalım ve karşıdaki uzun dev taşın dibindeki Medikite sazan gibi atlamadan önce oradaki iki akrebi öldürelim. Ve sonra Medikiti alalım. Sağdaki yıkık üç girişli yere ortadan girip tırmanırsak birkaç kurşun flare vs bulabilirsiniz. Şimdi tekrar uzun taşın yanına dönelim ve tam karşıdaki, girişinde sütunlar olan yere girelim. İçeriye girdiğimizde biraz yürüyünce Lara yukarı bakacak. İşte o baktığı yer bizim birazdan gideceğimiz daha doğrusu tırmanacağımız yer. Lara bir daha böyle zor yerlere bakmaz inşallah. Neyse. Sağdaki platforma ardından da üstteki bölmeye tırmanalım. Duvarlardaki iki deliğe kolumuzu soktuğumuzda karşıdaki iki demir kapı açılacak. Karşıdaki platforma zıplayıp açılan sağdaki demir kapıdan girelim ve içeriden ilk Canopic jar'ı yani 1 nolu Jar'ı alalım. Soldaki kapıdan girersekte kurşun falan bulabiliriz. Şimdi tekrar dikkatlice tutunarak geldiğimiz yerden aşağı inelim ve karşıdaki suya dalalım. Suda yüzerek yol boyunca devam ettiğimizde bir kapı göreceğiz. Kapıyı açıp devam edelim ve soldaki bölmeden çıkarak biraz nefes alalım. Nefes almışken oradaki mermileride alalım. Tekrar suya dalıp devam ettiğimizde solda ufak bir delik göreceksiniz. Bu delikten girdiğimizde bol miktarda cephane flare ve medikit buluyoruz. Hepsini toplayalım ve nefesimiz tükenmeden geldiğimiz yere dönüp sudan çıkalım. Şimdi su sıçrata sıçrata büyük uzun taşın yanına gelelim ve taşın solundaki yere gidelim. Yerde bir çukur ve aralık var. Şimdi buradan sürünerek içeri gireceğiz. İçeride iki içi boş havuz benzeri büyük boşluklar var. Sağdaki boşluğun başına gelip zıplayalım ve üstteki tırtışlara maymun gibi tutunarak karşıya geçelim. Yere inince hemen orada bizi bekleyen akrebe bir şarjör kurşun ikram edelim ve (bugün çok bonkörüz) duvardaki "bana bas" diye bekleyen düğmeye basalım. Arkada bir kapı açılacak ve yıllar yılı o ufacık odada yaşayan akrep dışarı çıkacak. Aşağı atlayıp akrebi parçalara ayırdıktan sonra açılan kapıdan girip içerideki deliğe kolumuzu sokalım. Soldaki boşluktaki sepet aşağı inecek ve orada bir delik oluşacak. O delikten tutunarak aşağı inelim ve karşıdaki medikiti çantaya atalım. Soldaki heykelin yanındaki boşluğun önüne gelip Canopic jar 1'i boşluğa taktığınızda bir başka yerde bir başka kapı daha açılacak. Şimdi solda duvardaki deliğe tutunup eğilerek kendimizi çekelim ve sürünerek sonuna kadar gidip geri geri sürünüp Action tuşu + Geri ile aşağı inelim. Tekrar büyük ve uzun taşın yanına gelip kapısında sütunlar olan yere girelim ve sağda az önce açtığımız kapıdan girip devam edelim ve aşağı kayalım...





LEVEL 6 - THE GREAT HYPOSTYLE HALL

Sanki çok önemli bir bölgeye gelmişiz gibi müzikler çalacak ancak çok kısa bir bölüm. Önce bulunduğumuz çukurdan çıkıp soldan gün ışığına çıkalım. Soldaki bölmelerde Mermi ve Medikit gibi faydalı objeler bulabilirsiniz. Ancak 2-3 akrebe dikkat edin. Şimdi sağdaki yerden girelim ve tavandaki tırtışlara tutunarak platformların üzerindeki Medikit ve Flareleri toplayalım. Kısacası her bulduğumuzu toplayalım. (akreplere dikkat ederek) Daha sonra aşağı atlayalım ve en soldaki tek çıkış yerimiz olan koridoru takip edelim. Bu arada çıkan ara demoda Von Croy'un adamlarıyla beraber Temple of Karnak'ın girişine geldiğini ve Ninjalarını çayıra saldığını görüyoruz. Neyse, korkmaya gerek yok. Şimdi önümüzdeki büyük çukurdan karşıya atlamalıyız. Çok uzun bir boşluk fakat koşarak ve iyi bir zamanlama ile karşıya atlayabilirsiniz. Artık bölümü bitirmek için tek yapmamız gereken koridoru takip etmek ve her zamanki gibi aşağı kaymak...

LEVEL 7 - THE SACRED LAKE

Doğrusunu söylemek gerekirse hayvanat bahçesi gibi bir bölüm ile karşı karşıyayız. İlk işimiz bulunduğumuz çukurdan çıkıp sola doğru yürümek. Gün ışığına çıktığınızda çıktığınıza çıkacağınıza pişman olacaksınız çünkü sol taraftan büyük bir timsah üzerinize saldıracak. Bu bölümde bunun gibi pek çok aç timsahla kovalamaca oynayacağınız için alışsanız iyi olur. Normal Pistol ile zor ölüyorlar fakat yinede ölüyorlar. Bu arada timsahların bu kadar hızlı olduklarını bilmiyordum doğrusu. Neyse timsahı halledelim ve ardından sağdaki mağaranın içindeki yarasaları katledelim ki sonra başımıza bela olmasınlar. Şimdi soldaki yol boyunca devam edelim. Karşımıza çıkan timsahıda temizledikten sonra yandaki boşluktan göle balıklama atlayalım. Karşı kıyıya kadar yüzdüğümüzde peşimize iki Timsahçık daha takılacak. Hemen kumsala çıkalım ve sudaki bu iki timsahı geldikleri yere gönderelim. Şimdi kumsal boyunca devam edelim ve ufak taş kapının oradan karanlık yere girelim(içeride yarasalar olabilir dikkat). Karşıdaki delikten düşüp basamaklardan inelim ve aşağı kayalım. Kayarken zıplayarak (artistlik olacak ya) önümüzdeki bambu kamışına tutunalım. Yukarıya doğru kendimizi çektikten sonra yandaki bambu kamışının olduğu platforma sıçramalıyız. Bunun için diğer kamışa arkamızı dönelim ve zıplama (Alt) tuşuna basalım. Lara kendini geriye doğru attığı için platforma arkanızı dönmeniz lazım aklınızda bulunsun. Şimdi diğer kamışa tırmanıp yine aynı şekilde kendimizi bir ters parende arkaya atarak arkadaki platforma çıkalım. (bunu evde denemeyin) Yukarı zıplayıp tutunarak eğilip kendimizi çekelim(ne yaptık öyle ya hehe) ve tünel boyunca devam edip sonundaki zinciri çekelim. Bu sayede dışarıda göldeki demir kapı açılacak ve oradaki iki timsah serbest kalacak. Tekrar geldiğimiz yoldan bambuların olduğu yere dönelim ve aşağı inip suya atlayalım. Şimdi suyun altından yüzerek koridoru takip edelim ve asıl büyük gölün dibindeki delikten dışarı çıkalım. Daha nefes almamıza izin vermeden az önce serbest bıraktığımız timsahlar bizi yemeye kalkışacaklar. Lara Croft kolay lokma değil tabii ki, (tam uydu) ama suyun içinde ateş edemediği için bir hamsi kadar savunmasız. Bu yüzden hemen karşıdaki "Timsah Temizleme" kumsalına çıkalım ve timsahları süpürelim. Artık yeni açılan demir kapıdan içeriye güvenle girebiliriz. İçeriye girer girmez önce kenarlardaki mermileri toplayalım, sonrada suyun dibindeki delik dikkatimizi çeksin. (bak işte) Çektimi? Tamam. Şimdi yapmamız gereken duvarın yanında taşın altındaki pompa benzeri kolu çekmek. Bunu yaptığımızda aşağıda ikinci bir delik açılacak. Şimdi derin bir nefes alalım ve açılan delikten dibe dalalım. Biraz ilerleyince bir kapı göreceksiniz. Kapıyı açıp nefesimiz azalmadan yola devam edelim ve yol ayrımından sola ardından da hemen sağa dönelim ve suyun üstüne çıkıp o çok ihtiyacımız olan havaya kavuşalım. Ayrıca burada birde Medikit var. Şimdi tekrar derin bir nefes alıp bu ufak boşluğa girdiğimiz yerden çıkıp yukarıya devam edelim. İşte burası çok ilginç bir yer. Normalde sanki buradan çıkış yokmuş gibi gözükebilir ancak karşıdaki aynaya dikkatlice bakacak olursanız tavanda gizli bir bölme olduğunu göreceksiniz. Yani bataklık gibi bir yer olduğu için pek belli olmuyor. Bu bölmeden yukarı yüzerek su yüzeyine çıkalım ve karşımızda duran ikinci Canopic jar'ı alalım. Aldığımız anda daha önce "dikkatimizi çeksin" dediğim deliğin önündeki demir kapı açılacak. Şimdi tekrar suya girip tüm bu geldiğimiz yolları geri dönelim ve su yüzüne çıkıp nefes alalım. Ardından da çıktığımız deliğin hemen yanındaki delikten girip koridor boyunca yüzelim...

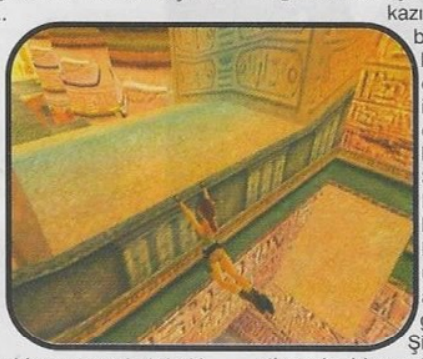
LEVEL 8 - TEMPLE OF KARNAK - PART 2

Bu bölüme değişik bir şekilde suyun içinde başlıyoruz. Çok az yüzdükten sonra önümüzdeki platforma ve onun üstündeki (daha doğrusu yanındaki) platforma tırmanıp tünel boyunca devam edelim ve aşağı atlayalım. Burayı hatırlıyorsunuz değilmi? Daha önce boynuzlu heykellerin solundaki bölmeye ilk Canopic jar'ı yerleştirmiştik. Şimdi elimizde diğer Canopic jar da olduğuna göre hemen sola dönüp onuda sağdaki ikinci bölmeye yerleştirelim. Bunu yaptığımızda boynuzların ortasındaki çanağa (sanırım daha önce sepet demiştim ama neyse) değişik bir sıvı dökülecek ve buda suya dökülecek bu sayede su donacak. Artık suyun üzerinden yürüyerek karşıya geçebiliriz. Şimdi suya atlayalım ve yürüyerek karşıdaki büyük heykelin yanına gelelim. Heykelin arkasında bir koridor var, koridordan devam edip ve sağdan veya soldan yukarı çıkalım. Eminim hemen aşağıdaki suya atlamak isteyeceksiniz ama acele etmeyin, çünkü suyun içinde iki Timsah sizi bekliyor. Eğer denk gelirse yukarıdan hiç

inmeden bu timsahları temizleyebilirsiniz. Ancak yanınıza gelmezlerse mecbur kahramanca yanlarına atlayıp biz sataşmalıyız. Timsahlar defolduktan sonra suya dalalım ve karşımızdaki kafesin altındaki deliğe girelim. Koridor boyunca devam ettiğimizde ufak bir odaya geleceğiz. Hemen karşımızda duvardaki düğmeye bastığımızda kafes ortadan kalkacak. Tekrar suya atlayalım ve geri dönüp kumsala çıkalım. Kafes açıldığına göre artık Sun Goddess heykelini ve Hypostyle Key'i alabiliriz. Şimdi karşıya geçip yukarı çıkıp geldiğimiz yere yani Canopic jar'ı yerleştirdiğimiz yere kadar geri dönelim. İki boynuzun çanağın oraya gelip solda duvardaki deliğe tırmanalım ve sürünerek tünel boyunca devam edelim. Şimdi birkaç Ninja öldürmeye hazır olun. Amacımız o büyük uzun taşın olduğu meydana gelip girişinde sütunlar olan yere girerek daha önceleri açtığımız kapıdan geçmek. Yol boyunca karşınıza Von Croy'un Ninjaları çıkacak panik yapmayın. Mümkünse Medikit kullanmayın çünkü nasıl olsa gölümü geçtiğinizde enerjiniz yine Full dolacak. Büyük taşın yanına geldiğimizde girişinde sütunlar olan yere girelim ve sağdaki kapıdan geçip bu bölümü bir kez daha bitirelim...

LEVEL 9 - THE GREAT HYPOSTYLE HALL - PART 2

İşte tekrar Hypostyle Hall dayız. Fakat şimdi elimizde bu bölümde kullanacağımız ve nedense diğer bir sonraki bölüme serpiştirilmiş değişik objeler var. Genellikle bu tür oyunlarda hep bir önceki bölümde aldığımızı bir sonraki bölümde kullanırız fakat bu sefer bir değişiklik yapmışlar ve aldıklarımızı bir önceki bölümde kullanmamızı sağlamışlar. İlginç olmuş, bu kimin aklına geldiyse kutlamak lazım ama neyse. İlk önce şu çukurdan çıkalım ve soldaki gün ışığına doğru ilerleyelim. Dışarı çıktığımızda Kırmızı Ninjalar saldıracak. Bunların özelliği önlerinde durup ateş ettiğinizde ellerindeki kılıçları ile kurşunları savuşturmaları. İsterseniz 1 saat boyunca karşılarında ateş edip durun, hiç bir etkisi olmayacak ve hepsini savuşturacaklardır. Refleksleri çok iyi demek ki. Aynı zamanda zıplayıp hoplayıp uzak mesafedeyken de Uzi ile tarama yetenekleride var, tam birer baş belaları anlayacağınız. Ancak işte ailenizin Faresi bu baş belalarından da kurtulmanın kolay bir yolunu buldu. Bakın kimseye söylemedim bunu ilk kez size açıklıyorum kıymetini bilin. Ninjalar kılıçlarını çıkartıp kurşunlardan korunmak için sallamaya başladıklarında Roll tuşuna basıp onlara arkanızı dönün. Ninja Lara'nın... Eee... Sırt çantası karşısında resmen büyülenecek ve kılıcını indirip Lara'ya doğru koşmaya başlayacak. İşte tam bu sırada tekrar Roll tuşu ile hemen arkanızı dönüp kurşun boşalttığımızda Ninja yaralanacaktır. Bunu peş peşe 3-4 kez yaptığımız zamanda dayanamayıp ölecektir. Neyse, Ninja avlama tekniklerini öğrendikten sonra bölüme kaldığımız yerden devam edebiliriz. Nerede kalmıştık? Binanın tepesinde... Yok tamam ninjaları öldürmüştük. Şimdi soldan devam edelim ve taşa tırmanıp içeri girelim. Buraları hatırlıyorsunuz değilmi? En sola gidip büyük çukurun yanına kadar ilerlediğimizde önümüze bir ninja çıkacak. İşin kötüsü arkanızdan da bir ninja çıkacak. (espri değil bu ha, yoksa yaparım bilirsiniz hiç acımam heh heh) Hemen ailenizin faresinden öğrendiğiniz taktikler ile ikisinide temizleyelim ve hızımızı alıp koşarak büyük çukurdan karşıya atlayalım. Yol boyunca devam ettiğimizde açıklık bir alana çıkacağız. Burada en uç köşedeki duvarda bir delik var. Bu deliğe zıplayıp eğilerek kendimizi çekelim ve sürünerek karşı taraftan aşağı inelim. Kapalı kapının yanındaki kutuya Hypostyle Key'i sokalım ve kapı açılsın. İçeriye girdiğimizde üç kırmızı Ninja tarafından saldırıya uğrayacağız. Hepsini tek tek (veya toplu şekilde) temizledikten sonra içlerinden biri Uzi düşürecek. Uzi çok seri ve iyi bir silah ama çok bonkörce kurşun harcadığı için bu tip basit düşmanlar karşısında kullanmamanızı tavsiye ederim. İleride çok daha büyük belalar bizi bekliyor olabilir, bu yüzden kurşunları ilerisi için saklamakta fayda var. Neyse ne diyordum? Ha tamam hatırladım. Burası iki bölümden oluşuyor, tavandaki asılabilmeniz için eski mısırlılar tarafından bir gün Lara gelirse maymun gibi asılsın diye koyulmuş tırtışlar hemen dikkatinizi çekmiştir. Yani eğer yukarıya baktıysanız çekmiştir. Şimdi sağa gidip taşın üzerine çıkalım ve havada yön değiştirerek karşıdaki iki sütunun arasındaki platforma zıplayalım. Hemen üstümüzdeki tırtışlara zıplayarak tutunalım ve sağdaki kapının oraya kadar gidip diğer bölgeye geçelim. Buralarda bir iki ninja daha olabilir dikkatli olun. Şimdi tekrar tavandaki tırtışlara tutunarak ilerleyelim ve en uç duvardaki kolun üzerine gelip düşerken Ctrl'ye basarak çekelim. Bunu yapınca ilk bölgede ufak bir köprü açılacak. Aşağı atlayıp tekrar bir önceki alana dönelim ve tavandaki tırtışların yardımı ile en uç kısma kadar ilerleyelim. O da ne? Maymun gibi tırtışlara asılmış bir Ninja tüm karizmasını ayaklar altına sermiş ve bize doğru yaklaşıyor. Hemen onunda icabına bakalım ve sağdaki ardından da hemen önündeki platforma zıplayalım. Kapanan köprüden karşıya geçelim ve devam edelim. (bu kapanmadan da geçiliyor aslında ama bir keramet vardır herhalde. Tekrar bir Part 3 oynamak istemiyorum da heh heh) Burada kamera açısının değiştiğini göreceksiniz, (epey takılmıştım burada) yapmamız gereken şey şu; köşedeki dondurma gibi duran yuvarlak şeyi görüyormusunuz? O bir dondurma değil heh heh. O kayaya ateş



ettiğimizde yere düşecek ve yerde bir delik açılacak. Şimdi bir yerimizi incitmeden yere inelim ve açılan delikten aşağı atlayalım. Soldaki çıkıntıya tırmanalım ve koridor boyunca devam edip sola dönüp kristal odasına girelim. Burada epey karışık gibi gözüken fakat aslında çok kolay bir Puzzle var. Kristalin olduğu odanın karşısında sağında ve solunda odalar var. (3 oda) Bu odalarda da tavanına bağlı kazıklar var. (kazığa benzettim valla) Amacımız tüm kazıkların önünü yani sivri kısmını kristale bakacak şekilde çevirmek. Bunun için üst kata çıkmamız lazım. Şimdi Kristal odasından çıkalım ve sola dönüp yukarı zıplayarak tutunup tırmanalım. Yukarıya çıktığımızda bir taş değirmen göreceğiz. Fakat bununla buğday öğütmeyeceğiz, bununla aşağıdaki kazıkları çevireceğiz. Bu ilk değirmen sağdaki kazığı döndürüyor, amacımız hepsinin önünü kristalin olduğu tarafa döndürmek. Alttaki ızgaradan veya pusulaya bakarak nereye döndürmeniz gerektiğini daha iyi anlayabilirsiniz. (yalan söylüyorum ben pusulayı hiç kullanmadım heh heh) Şimdi bu ilk değirmeni saat yönünde bir kez sağa döndürmeliyiz. Bu arada değirmenin sapı kazığın önünün tam zıttına yani arkasına bakıyor, bu aklınızda bulunsun işinizi kolaylaştırabilir. Daha sonra devam edip karşıdaki koridordan geçelim ve ortadaki odanın kazığını döndüreceğimiz yere gelelim. Bu değirmenide saat yönünde iki kez sola çevirmeliyiz. Tekrar karşı koridordan devam edelim ve sol odadaki kazığının kontrol paneline gelelim heh heh. Bunuda bir kez yine saat yönünde sola çevirmeliyiz. Şimdi buraya geldiğimiz yere dönüp dikkatlice aşağı atlayıp Kristal Odasına geri dönelim. Deliklerden baktığımızda tüm kazıkların sivri ucunu görüyorsak sorun yok demektir. Orada bir zincir var. Zinciri çekelim ve olanları izleyelim. Kazıkların ucundan çıkan ışık kristali kıracak ve içindeki Sun Disk'i alabileceğiz. Sütuna tırmanıp sarı objeyi alalım ve inventory'e girip bu sarı objeyi Sun Goddess heykeli ile kombine edelim. Şimdi sütundan aşağı inelim ve karşımızdaki delikten aşağı atlayıp koridoru takip edelim...

LEVEL 10 - THE SACRED LAKE – Part 2

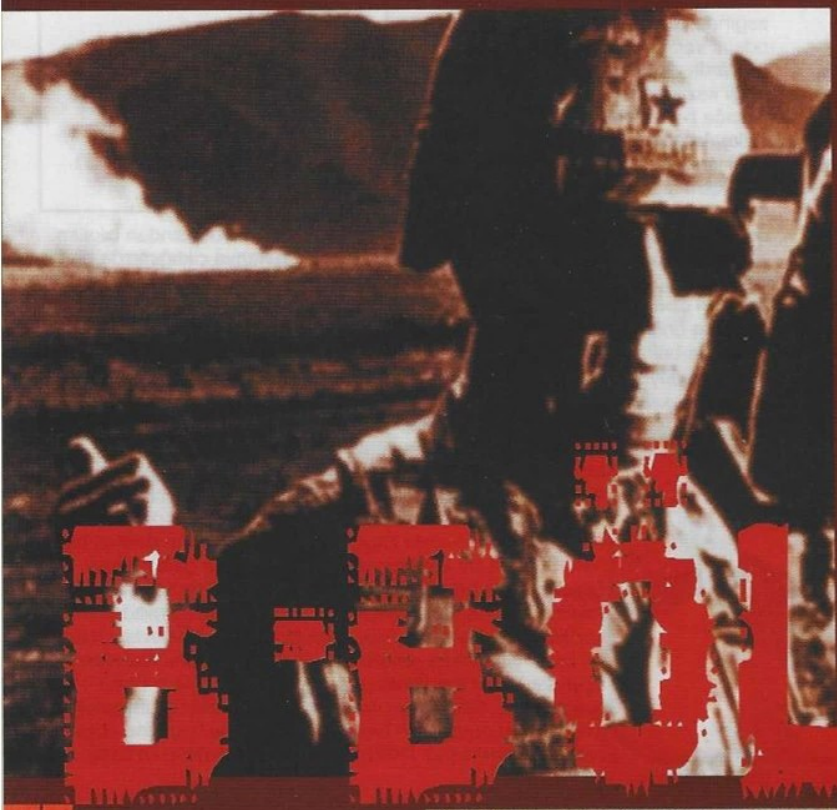
Bu bölümede koridorda başlıyoruz. Koridoru takip ettiğimizde açıklık alana geleceğiz. Gökyüzünü görmek çok güzel değilmi? Neyse, şu ortalıkta dolanan akrep sorun çıkartabilir mıhlayın en iyisi. Aslında buraya daha önceki Sacred Lake'e gelişimizde de uğrayabilirdik ancak o zaman bir işe yazamazdı. Şimdi elimizde Sun Goddess heykeli var ve göründüğü kadarıyla bu heykel boru değil. Sudan karşıya zıplayıp iki sütunun ortasındaki roket benzeri (valla 10 bölüm geçtim istediğime benzetirim heh heh) şeyin üzerine sarı obje (Sun Disk) ile kombine ettiğimiz Sun Goddess heykelini koyalım ve olanları izleyelim. Gavur yapıyor işte dedirten ufak demodan sonra üç kapı açılacak. Bunlardan sağdaki ile soldakinde Medikit Kurşun gibi araç gereç var, istiyorsanız alın. Bizim girmemiz gereken karşıdaki kapı. Kapıdan geçtiğimizde koridoru takip edelim ve büyük sütunların olduğu açıklık alana gelelim. Önce etraftaki bir-iki yarasayı temizleyelim. Daha sonra ortadaki taşın üzerine çıkıp yukarıdaki tırtışlara tutunarak ilerleyelim. Tırtışların sonuna geldiğimizde ufak bir delik göreceğiz. Bu deliğe girebilmek için iyice yanaşıp tırtışları bırakıp hemen tekrar Ctrl tuşu ile tutunmamız gerekli. Koridor boyunca sürünerek devam edelim ve sonuna geldiğimizde kalkıp sağdaki platforma tırmanalım. Şimdi büyük bir boşluğun olduğu yere gelip duralım. Buradan karşıya büyük bir uçuş yapmalıyız. Gerilecek mesafe çok az ancak yapabilirsiniz. Koşarak karşıya atlayalım ve tutunalım. Burası az önce alttan tırtışlara tutunarak gittiğimiz yerin üstü. Yapmamız gereken koşarak soldaki boşluğa atlamak. Saldıran iki yarasayıda uçamayacak hale getirdikten sonra aşağı inelim. Burası normal atlandığında çok yüksek bir yer fakat önce sağdaki çıkıntıya atlayıp ardından düşersek sağ salim Lara'yı incitmeden bir iniş yapmış oluruz. Şimdi karşıdaki kapıdan gün ışığına çıkalım ve mumya heykellerin ortasındaki kapıya yaklaşalım. Yaklaşalım...

Evet arkadaşlar. Çıkan demoda Von Croy canım güzelim Amulet of Horus'umuzu çalıp Lara'yı içeriye hapsedecek. Bundan sonraki bölümde yani THE TOMB OF SEMERKHET'de bol bol ufak ve sürü halindeki iğrenç böcüklerden kaçacaksınız. Benden şimdilik bu kadar. Gelecek ay kaldığımız yerden yani 11. bölümden tam çözüme devam edeceğiz. Oyunda takıldığınız bir

> "Herhangi bir durumda kazanmanın en etkili yolu, kazanan stratejiyi bulmaktır"

B-Bölgesi

Burçak CANER
bcaner@kamernet.com



Biliyorum, aradan oldukça fazla zaman geçti ve hepimiz çok yorulduk. Benden açıklama bekleyen var mıdır yok mudur onu da tam bilemiyorum, ve ne söylemem gerektiğini de çok bilemiyorum, ama....

Sizin kadar biz de belirsizlikler içindeyiz. Sürekli olarak kalitesiz ve kötünün daha başarılı olduğu Türkiye'de, ki zaten rating'lerden tutun da, en çok parası olanın, rahat ve hak ettiği gibi yaşayanın kendisini eğiten değil, annesinin karnından tesadüfen insanlığın yirminci yüzyılda "güzel" diye kabul ettiği şekilde doğan, Canlılar Alemi Zeka Sıralaması'nda fasulye ile okaliptus arasında bile olsa düzeysizlik yoluyla "hepimizin kalbinde" taht kurmuş (kalbinde mi bilmiyorum artık o taht) "manken"lerin olduğu, kalitesizliğin "popüler" olma yoluyla, toplum beğenisinin odağı olarak, çıkar ve menfaatlere hitap ettiği için (ki inanın, en popüleri yapmak insanın sosyal olma yolunda attığı, çıkar kokan ve bu yüzden de çirkin olan bir adımdır), her zaman sonu mutsuz biten öykülerle dolu olacak Türkiye'de, iş yerine para, zaman yerine yine para, emek yerine hep para koyan dergiler arasında, GameShow içeriği ile, ki onlar içerik yerine de para koyup içeriği "satın alıyorlar", kalitesi ile ayakta kalmaya çalışıyor. GameShow'u "küçük" görüp reklam vermeyen şirketlerden mi bahsetsek, yoksa dergiyi almayıp arkadaşından okuyunca kendisini karda hisseden küçük hesap insanlarından mı, bütün bunların hiç birinde haberi olmadığı halde fiyattan şikayet eden, ettiği protestonun, dergiyi almamanın, bu duruma hiçbir katkısı olamayacağından, çünkü bunun zaten "olabileceğin en azı" olacağından mı bahsetsek... ya da geçen cildi görünce üzülüp, bütün sayılar olduğu halde iki tane alıp onu da arkadaşlarına hediye eden, ve yine bunlardan haberi olmayanlardan, bize mail atıp "derginin kapanmaması için ne gerekiyorsa yapacağını" anlatanlardan mı. O mail'lere cevap veremesem de, bilin ki hepsini okuyorum ve yine bilin ki mail programımdaki ufak bir sorundan dolayı, ufak ama çözülemeyen sorunlar vardır ya, işte onlardan biri, cevap veremiyorum.

Sahilden gemiye adımımızı atıp, ismini GameShow koyup yola çıktığımızdan beri arkamızda olanlardan, boş yelkenlerimizi doldurup bizi biraz daha ileriye götüren, kendi kendimize üstlendiğimiz, "bu sefer de iyiler kazansın", diye düşünüp yaptığımız işleri sadece daha iyisi olsun diye, kendisini kanıtlasın, zeki olduğunu göstersin diye değil, eleştirenler ile birlikte Türkiye'de iyi noktalara geldik. Ama bilin ki artık sahilden çok uzaktayız ve eskinin başarıları artık başarısızlık, artık akıntı öyle kuvvetli ki o yelkenleri doldurmak için çok rüzgar gerekiyor, ve yol o kadar uzun ki.

Ne diyelim. İnanın biz elimizden geleni yapıyoruz, ve biliyorum ki bu yazıyı şu ana kadar okumaya devam etmiş sizler de yapıyorsunuz. Yine inanın ki, elimizden geleni de yapacağız.

Sen şimdi kendini oyunların bazılarında herkesi bazen yeniyorum mu sanıyorsun?

Geçen ay (hahaha, olmadı, iki ay önce), GameShow'da kendimce "gamer"lıktan bahsetmiştim. Bu konuda, tıpkı tahmin ettiğim gibi, bir çok tepki aldım. Çoğu beni haklı bulan mail'lerdi tabii, arada güzel eleştiriler de geldi, okundu, dersler alındı. Ve her zamanki gibi sırf zeki olduğunu kanıtlamak için saçma sapan eleştirenler de oldu. İşte bunlardan bir mail'i, de karşı düşünce olarak yayınlıyorum, zaten çok da uzun değil. Bakın mail şöyle.

"Sen şimdi kendini oyunların bazılarında herkesi bazen yeniyorum mu sanıyorsun?"

Evet, aynen böyle bir mail aldım. Bu mail'i pek de anlamadım tabii ki. Sonuç olarak ben Türkçe, Fransızca, İngilizce ve şöyle böyle Latince biliyorum. Fakat bu mail'in yazıldığı dili bilmiyorum. Ve zaten böyle bir cümleyi kuran insanın da bana karşı nasıl bir düşünce kurabileceğini hiç bilmiyorum. O yüzden diyorum ki, eğer eleştirecekseniz, sonradan okuduğunuzda, tıpkı bu mail'in yazarının şu anda olduğu gibi, utanmayacağınız cümleler kurun.

Bana başka eleştiriler de yapıldı. Bunlardan en manalı olanı (beni Starcraft'ta yeneceğini iddia edenlerden başka eleştiriler de oldu yani, biraz akıllı insanlar da okuyorlarmış yazılarımı), sanırım, bütün bunların iyi hoş olduğu, fakat hayatın bundan ibaret olmadığından bahsedenlerdi. Sonuna kadar katılıyorum. Hatta altına imzamı da atarım. Geçen ay bahsettiğim "ben de yaparım n'oolcak ki?" insanları gibi, bu işi manasızcasına önemseyip de bu yüzden insanları kıran, onlara hakaret eden, aptallıkla suçlayanlar da çok rahatsız ediciler. Sonuç olarak bu bir oyun. Zaten, biraz dikkatli düşünürseniz, benim geçen hafta bahsettiklerim, bir oyunda birisinin daha iyi olabileceğini ve bunun iyi bir şey olduğunu kabullenemeyen, "kimse benden iyi olamaz" mantalitesiydi. Bunu bir oyun olarak görmeyip, onda kaybetmeyi hayatta ezilmek olarak görmek oldukça kötü, zaten öyle olmasa, o kişiler de bunu bir oyun olarak görseler onlar da büyütmezler. Aynı şekilde onda kazanmayı hayatta ezmek olarak görmek de son derece yanlış.

Bana mail atanlar arasında, Quake 3'te Türkiye'nin en iyilerinden biri olan, ayrıca Dünya çapında yapılacak bir turnuvada Türkiye'yi temsil edecek 6 kişiden biri olan, nick'i ile anıyorum, Survivor da vardı. Buna çok mutlu oldum. Genel olarak beni haklı bulduğuna inandığım mail'inde, bir oyunda iyi olmanın Türkiye'de değerinin bilinmediğinden, ve ona karşı da ukalalık yapanlardan bahsetmiş. İlgisi ve özverisi için teşekkür ederim. Ayrıca turnuvadaki başarısını da kutlar, ve aynı turnuvada ilk 6'ya girmiş olan, Raistlin, Arsenik, Breakthru, Polaris ve Indigo'yu da kutlarım. Polaris, Indigo ve Survivor dışındakilerini tanıdığım bu 6 kişilik ekibin bizi Avrupa'da da başarı ile temsil edeceğini düşünüyor, ve umuyorum. Yeri gelmişken bahsedeyim dedim.

Yine bana gelen mail'ler arasında Türkiye'de gamer'ların olup olmadığı hakkında sorular sorulmuş. Saçmalamayın tabii ki en iyisi ben değilim. Az önce adı geçen Quaker'lar, daha önce Starcraft'taki başarısından bahsettiğim ve kendisi de bir Quaker olan Alp Övütmen, Başar Coşkunoğlu, Mert "Jester" Özatak, Onur Konuralp ve daha bir sürü benden çok daha iyi olabilecek gamer var Türkiye'de.

Bana gelen mail'ler arasında "ben nasıl gamer olurum", "ben de istiyorum" falan gibi cümleler de vardı. Benim size söyleyebileceğim şu ki, bu öyle çok da önemli bir şey değil. Yani oyun oynamayı seviyorsanız bir başarı seviyesinden sonra kendinizi böyle adlandırabilirsiniz, ama çok da önemli bir şey değil. Kimsenin size böyle bir paye vermesine gerek yok, siz takılın oyununuzla.

Yavaş yavaş bu yazının da sonuna geliyoruz. Son olarak söylemek istediğim (bir bakıma) özel bir şey var. Bundan yaklaşık 3 ay kadar önce, belki bazılarınızın adını bile duymadığı Magic: The Gathering adlı kart oyununu oynamaya başladım. FRP&Magic'deki yazar arkadaşım Sarp Övütmen'in tavsiyesi ve yardımı ile başladığım bu oyun, daha sonra bana gerçekten çok sevdiğim insanlar ile tanışma olanağı verdi. Gökhan Sarıışık, Başar Coşkunoğlu, Yusuf Kemal Vefa, Genco Gün, Onur Konuralp, Evren 'soyadını bilmiyorum onun, o gizemli biri... gibi insanlarla beni tanıştıran, ve kompetitif oyunculuk ruhunun çok güzel bir örneği olan, ayrıca gerçek bir zeka oyunu olan Magic: The Gathering'e başlamanızı tavsiye ediyorum. Hayatımda yaptığım en doğru işlerden biri Magic oynamaya başlamaktı sanırım, ve sizinle de bunu paylaşmak istedim....

....dedi ve gitti Burçak. Üzerinde bir aylık tatilin tembelliği ve iki haftadır beklenen yazının yazılmasının verdiği rahatlık vardı. Polat da iyiydi ama, yani bir insanın gözleri bu kadar da manasız bakmazdı ki be kardeşim.... üff be Burçak... ne yaptın yine?

Burçak Caner 'Sıkıldım kötü niyetinizden....

THE EXPERT

"Oyunlarda söylenecek son söz! Eleştirimin merceğinden hiçbir oyun kurtulamaz"

Ertunç BURAK
eburak@kamernet.com

BIRTHRIGHT: THE GORGON'S ALLIANCE - [Sierra (1 CD)]: Ahhh keşke! Keşke Birthright fantastik bir oyun değil de, daha çok bir Defender Of The Crown 2 falan olsaydı. Çünkü Gorgon's Alliance oynarken aklıma hep bu ölümsüz klasik geldi. Tevellüdü yetmeyenler pek bilmez, 1985-86 yılı oyun endüstrisinde dönüm noktasıdır. Cinemaware'ın piyasa standartlarını bir hayli tepeye taşıdığı zamanlardır. İlk olarak SDI ile başlar efsane. Yeni kıtanın süper gücü, arzın jandarmalığı görevini(!) eski bir ikinci sınıf aktörün (Ronald Reagan) iktidarıyla sürdürmektedir. Soğuk savaş dünyada hızını kesmiş fakat atmosfer dışında yeni bir boyut kazanmıştır. Amerika'nın Yıldız Savaşları Projesi (SDI) o günlerin en çok konuşulan mevzularındandı unutmam. Bir şey daha anımsarım... Cinemaware'ın SDI'la aramıza katılışını... Gerçi bilgisayar oyunu olarak çok ilgi görmemişti ama bence oyun kavramı adına büyük ilerlemeydi. Aynı günlerde Cinemaware, ismini ebediyete kazıyacak harikayı yarattı. Defender Of The Crown'u... Saxon'lar ile Norman'lar arasındaki geçen, Britanya'nın hakimiyeti mücadelesini anlatan ve tarihsel gerçeklere dayanan sulandırılmış bir stratejiydi Defender. Dönemine göre mükemmel ötesi grafikleri, olağanüstü atmosferi ve akıcılığıyla ne türden hoşlanırsa hoşlansın herkezi ekran başına çekmişti. Ama Cinemaware o günler için çok fazlaydı bana kalırsa... Bu adamların şimdi tekrar biraraya gelmesini çok arzularım. SDI'ı, Defender Of The Crown'ı, The Three Stooges'ı, The King Of Chicago'u, Sinbad And The Throne Of The Falcon'u, Rocket Ranger'ı, Lords Of The Rising Sun'ı, It Came From The Desert'ı ve en önemlisi Wings'i bugünün teknolojilerini kullanarak yeniden yapmalarını ne kadar isterdim bilemezsiniz. 1992 yılında Cinemaware perdesini indirdiğinde bir parlak devrin bittiğini de biliyordum. Oysa şu anki mevcut şartlar bu sanatçıların en verimli olabilecekleri şartlardır. Sınırlı imkanlarla harikalar yaratanlar şimdi neler başarırlardı kimbilir. Ben öyle herşeyi takdir etmem ama Cinemaware bunu sapına kadar hakediyor... Bu arada uzattığımın farkındayım. Ancak piyasada bir sürü dandik firma arz-ı endam eylerken bunların arasında insana soluk aldıracak bir Cinemaware olmaması beni cidden üzüyor... Allah'dan Birthright var. Crown'ın yerini tutamaz elbette ama o da farklı özelliklere vakıf. Örneğin benim için ilginç sayılmaz ancak oyunun geçtiği dünya bütünüyle fantastik. Bununla beraber kaliteli savaş sahneleri var. Macera kısmı bayağı kapsamlı bir FPS şeklinde dizayn edilmiş. Stratejik yanıysa bu tip sulu stratejilerin çoğunda görüldüğü gibi değil. Yani oldukça sağlam, adamı bayağı terletiyor. Bu açıdan bakıldığında Birthright ultra güzel bir oyun gibi gözüküyor. Pek çok türü son derece başarılı karıştırmış. Tek sevmediğim ve neredeyse benim için oyunun herşeyini alıp götüren iğrenç konusuna değinmek istemiyorum hiç. Neticede böyle FRP saçmalıklarına tapanlar olduğu tuhaf da olsa bir gerçek... Yine de kesin denenmesi gereken az görülen kalitede bir eser Birth... (Çok önemli not: Allah'dan başka bir şey istesem olacakmış demek. Yazımı bitirdikten sonra laf olsun diye www.cinemaware.com yazdım ve gözlerimden yaşlar boşalmasına engel olamadım. Adamlar dönüyorlar be. Hem de Defender Of The Crown 2 ile!!!! Yalnız biraz şüpheliyim çünkü kadro aynı kadro değil. Geçen zaman dahilinde değişen pekçok şey olmuş olabilir. Ama o baba zihniyetlerini koruyorlar gibi... Gelişmeleri takip edeceğim emin olun)

Birthright
Tevellüdü yetmeyenler pek bilmez

Byzantine
tanıtım amaçlı, abuk konulu, sıkıcı

Full Throttle
son derece keyifli olan köt

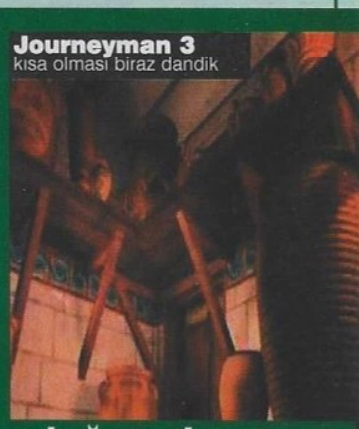
FULL THROTTLE - [Lucas Arts (1 CD)]: Kalitenin adı olan büyük firmadan kalitenin tadına varacağınız bir yapım daha... Komik olan, bu harikulade adventure'ı benim uzun zaman motorsiklet yarışı sanmam (... ohhaa yani, yanlış anlamayın, Amiga`m varken ki oyun bende yokken ki, Türkçe'yi katlederken ki zamanlardan bahsederken ki, pek zeki sayılmam ama o kadar da değilken ki !). Ben böyle zanederkene millet oyunu oynuyor ve bitiriyordu. Ancak kara günler geride kaldı, Full Throttle'ı aldığım an hayatıma nurlar yağdı (n'oluyo bana be?). Bittiği gün yaşamımında Throttle kadar kısa süreceği hissine kapılmıştım. Ama fark edermikine? Full Throttle kadar dolu dolu ve kaliteli olduktan sonra varsın çabucak bitsin (çüşşş çok yumuşadık be, şairane vecizeler yumurtlamaya başladık, sonu hayırlı değil bunun... romantik şiir hücrelerinin etkisi olsa gerek). Bütün bu lagalugayı bir köşeye defedersek görürüz ki önümüzde harbi bir macera var... Amerikan eyaletlerinden birinde motorsiklet üreten bir moruk mevcuttur. Bunun birde ortağı vardır efenim. Şimdi bu ortak söylemesi ayıp biraz dallamadır, yaşlı amcamızın yerinde gözü vardır. Biz, yani bilmemne cats (neydi ya harbiden, bi bakmam lazım) denilen motorlu grubun lideri olan biz, bu amcayla ve ortağıyla tesadüfen

tanışırız. Ama mal kafalı ortak yapacağını yapar. Kendimizi kafamızda koca bir şişkinlikle birlikte çöp kutusunda buluveririz. Oradan çıktığımızda oldukça kızgınızdır. Ama asabiyetin sorunun çözümüne faydası olmadığını biliriz. Sukunet içerisinde kararımızı verip kısa, kolay fakat son derece keyifli olan kötü adam takibine başlarız. VGA grafikler ve gerçek sanatçıların mükemmel seslendirmeleri eşliğinde... Eh be Lucas bu kadar olur, helal sana!

THE JOURNEYMAN PROJECT III: LEGACY OF TIME - [Red Orb (4 CD)]: Zamanda yolculuk... İnsanoğlunun daima cezbedici olan hiç bitmeyen rüyası...Yirminci asıra kadar hayal gücü zengin fantastik roman yazarlarının kurgularından ibaret kalan zaman yolculuğu, bilim ve teknolojideki atılımlar neticesinde üretilen teoriler çerçevesinde müspet ilim çevrelerinde de konuşulur oldu. Şimdi burada teknik detaylara girebilecek kadar yerim yok, zaten yazılarımda fazlasıyla şahsi fikirler ortaya koyduğumdan dolayı bir hayli tepki alıyorum. Ancak bu konuda söyleyeceğim birkaç birşey var; Zamanda ileri ya da geri gitmek teorisel açıdan tartışmaya değer olmasına rağmen gerçekleşme ihtimalini düşünmek bile abestir kanaatimce. Zaman, kainat söz konusu olduğunda izafi bir boyut ifade edebilir belki... Ama dünya yüzeyinde yaşayan ve uygarlıklar yaratan varlıklar için kalıtımsal olabilecek birikimleri tespitleyen, çoğunlukla da coğrafi olan bir süreğen tüketim değeridir. Kişiler adına ise "ömür" ile sınırlı bir kavramdır. Bu aşamada zaman, "maddenin" aşınım süresini belirleyen müstakil bir Tanrı (Chronos) bile sayılırdı antik çağlarda... Ama birgün, insanın ona "hükmedeceğine" inanmak safdillik olur çünkü elimizde somut olarak mevcut olan hiçbirşey yoktur. İnsan, ancak madde üzerinde egemenlik kurabilir. O da bir yere kadar, hepsi o... Fakat Red Orb bu tip hayalleri olanları dijital anlamda tatmin etmek istemiş anlaşılan. Journeyman, birincisini ve ikincisini maalesef kaçırdığım bir serinin son oyunu. Yani son derken şimdilik öyle, dördüncü Journeyman Project'in yolda olduğu söyleniyor. Kahramanımız zamanında zamanda (kelime oyuncuğu) bir hayli dolanmış bir kardeşimizdir. Fakat bu defa herbişeyler farklıdır. Tarihteki büyük uygarlıkların canına okumuş fezalı düşman geri gelir ve işleri karıştırır. Biz, Maya (İnka mıydı? Aztek'te olabilir, hatırlamıyorum, hepsi aynı halt zati ama Aztek'leri cehenneme postalayan Cortez'di bildiğim kadarıyla, onunda uzaylı olduğunu sanmıyorum), Tibet ve Atlantis medeniyetlerini ziyaret edip bizim için hazırlanmış bir dolu bulmacayı, mükemmel grafikler eşliğinde çözüp ilerliyoruz. Ara filmler gördüklerim arasında en kalitelisi, "acting" süper. Mekanlar egzotik, sesler atmosferik, senaryo filozofik, oynanabilirlik egzantrik (olmadı), kısa olması biraz dandik, sanırım şimdilik bittik.

BYZANTINE: THE BETRAYAL - [Stormfront Studios (6 CD)]: Bak bak bak... Gavurcuklar lütfedip İstanbul ile ilgili oyun yapmışlar. Ama kuyruk acıları dinmemiş olsa bulaştırdığınızda senaryo ciddiyetini ve gerçekçiliğini yitiriyor. Byzantine'de, iki tıklamada bir size o nesne, yer vs. hakkında bitmek bilmez bilgiler pompalıyor. Bence bunun yerine oyunun hiç oturmamış konusu üzerinde uğraşsalardı daha iyi olurdu. Her İstanbullunun yakinen tanıdığı mekanlarda, Türk televizyonlarından aşina olduğumuz oyuncular eşliğinde sürüp giden, anlamsız bir neo-teknolojik serüven Byzantine. Gabriel Knight 2'yi taklit etmişler biraz ama onun tırnağı olamaz... Hay Byzantium kadar kafana taş düşsün emi Allah'ın ukala Dizikoyverisi seni... Sittieaa!!!

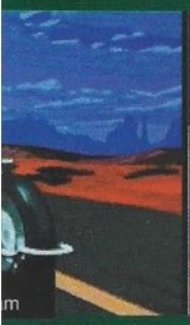
M1 TANK PLATOON II - [Micro Prose (1 CD)]: Geçenlerde Armored Fist 2 için teknik detay yok, herşey çok basit, oyun simulasyon değil demiştim di mi? Dilimi eşek arısı soksun benim... Al bakalım, bu da abartının kralı diye tabir edeceğimiz kadar karmaşık, zor ve uzun vadede oldukça da sıkıcı. Bunun ilkide böyleydi, bilirim. Amiga'da bana kök söktürmüştü. İkincisi birincisinden bayağı bir zaman sonra tekrar Micro Prose tarafından piyasaya düşürüldüğünde önce sevindim, sonra üzüldüm. Üzüldüm çünkü Micro Prose'un ilk tecrübesinden hiç ders almadığını gördüm. Yine ellerinin ayarı kaçmış... M1 Tank Platoon 1, en azından Türkiye'de, fazlaca iş yapmamıştı. Sebebi basittir. Henüz Birleşik Devletler Silahlı Kuvvetleri dışında hiçbir ülkenin servisinde olmayan bir tankın simulasyonunu oynamak herkeze cazip gelmez. Ayrıca sürüyle elektronik aksamla donatılmış bir "aygırın" tüm mürettebatının kontrolünün sizde olması pek çok insana aptalca ve bayıcı gelmiştir. Mekanik ağırlıklı İkinci Dünya Savaşı tankları, tarihsel görevlerinde derinliği sayesinde eğer iyi tasarlanmışsa (henüz çok baba bir tank simulasyonu görmedim, siz Panzer Elite'e kaliteli mi diyorsunuz? Hah!) her zaman iş yapar. Neticede onların yönetimi daha insana dayalıdır ve çatışmanın sıcaklığını yaşama ihtimaliniz daha bir fazladır. Benim gibi teknoloji düşmanı romantikler adına M1A1 - A2 Abrams türü zamazingolar anlamsızdır. Evet, ülkemin askeri gücünün böyle yüksek teknikli savaş araçlarıyla donatılmasını isterim elbette. Ama bilgisayar ekranım bunlara kapalıdır. Bu derece komplike simulasyonlarla uğraşacak ne zamanım, ne sabrım, ne de bilgim var. Sanırım M1 Tank Platoon 2, yalnızca Levent Göçer gibi adamların harcı olabilecek yapıtlardan. Bu arada Levent'i okuyor musunuz? Sıkıcı gelmesin size, adam öyle işkembeden sallamıyor o bilgileri. Dergide bir "expert" daha varsa o muhtemelen Göçer'den başkası değildir. Her zaman mavra olacak değil ya, biraz da kafanızı çalıştırıp fırsat varken bir şeyler öğrenin heriften.



Journeyman 3
kısa olması biraz dandik

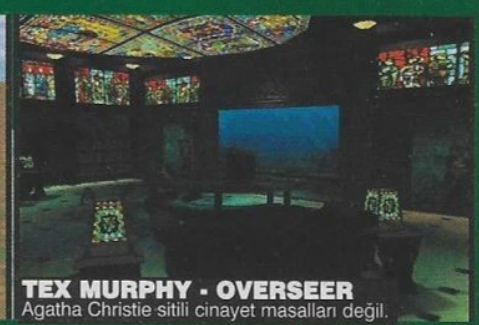
Zamanda ileri ya da geri gitmek teorisel açıdan tartışmaya değer olmasına rağmen gerçekleşme ihtimalini düşünmek bile abestir kanaatimce

Zaman kainat söz konusu olduğunda izafi bir boyut elde edebilir belki...



Of Light & Darkness
Tabiiki bütün bunlar palavra.

M1 TANK PLA. 2
görevler iyi dizayn edilmiş

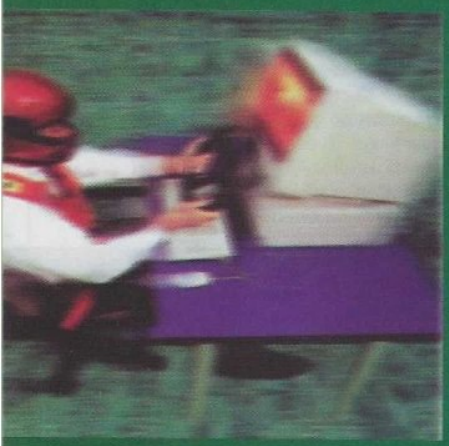


TEX MURPHY - OVERSEER
Agatha Christie sitili cinayet masalları değil.

gerek hala dilleri İstanbul diye dönmüyor. Yoo hayır! Zanettiğinizin aksine bu konuda çok fazla tantana yapmayacağım. Constantinapolis'i önce söke söke aldık, sonra onu bizden çalmaya çalışanları da döve döve gönderdik. Onlara söylenecek tek laf şu; ben ve milyonlarca Türk, 500 küsür senedir dar sokaklarında Türkçe ezgiler yankılanan bu şehirde ikamet ediyoruz. Bütün keşmekeşine ve insanda nefret uyandıran kozmopolit yapısına rağmen bu megapol'ü seviyoruz. Bunun farkına da deprem hikayesi esnasında vardım... İstanbul'u ne olursa olsun tam olarak terk edemeyeceğimi anladım. Türkler Bizans'ın payitahtını bırakıp gittikleri gün dünyanın sonunu bekleyin derim ben. Ona da daha bir hayli zaman var be ecnebi dostlar... Ve onların içimizdeki yalaka, özenti uzantıları... Stormfront Studios kimdir nedir demeyin. Bir önemi yok zaten. Oyunumuz, hani şu kablolu TV'si yahut uydu anteni olanların yakından tanıdığı Discovery Channel tarafından finanse edilmiş. Hatırlarım taa 1996 sonlarında falan haberi çıkmıştı Byzantine'in. Heyecanla bekledik nasıl olacak, daha da önemlisi "ne" olacak diye. Oyun 98 yazında sessiz sedasız ekranlara düştüğünde ise şu kanaate vardım; Öyle sansasyonel reklamlara kanıpda "beklenen oyun" efsanesi yaratılmamalı kafalarda. Çünkü bu güne değin istisnalar hariç hangi oyunu beklediysem fos çıkmıştır. En son Gabriel Knight 3 bu kanıyı güçlendirdi bende. Oysaki, hiç umurumda olmayan bir Half Life, yaşamıma bomba gibi düşmüştü. Byzantine: The Betrayal ise GK 3'ten bile daha kötü. Ne diyebilirim ki? Discovery kendi ruhuna uygun, tanıtım amaçlı, abuk konulu, sıkıcı, basit "maceramsı" bişiyler yapmak istemiş. Bu, Cryo'nun son zamanlarda Egypt, Forbidden City gibi kötü adventurelarında rastladığımız türden "kültürel oyun" mantığında birşey. İnanılmaz derecede saçma geliyor bana. İstanbul ile ilgili malumat edinmek isteyen için binlerce kaynak var, bunlar sayesinde milyonlarca bilgiye ulaşmak mümkün. Oyunlara böyle şeyler

THE EXPERT

"Az laf, çok oyun. Bundan sonra böyle"



OF LIGHT AND DARKNESS: THE PROPHECY - [Interplay (3 C)]: Anlamadım... Bu oyundan hiçbir bok anlamadım. Light And Darkness uzun zaman reklamı yapılan abidik gubudik oyunlardan. Hatırlarım grafiklerini çizen artist reklamın köşesine bir yere aynen şöyle yazmıştı; "bundan daha iyi grafik-animasyon yapacak adamın alnını karışlarım, cigerini deşerim, bögrünü parçalarım, burnunu yerim". Tırsmıştım elbet, yapacağım varsa da vazgeçmiştim. Yalnız oradaki görüntüler gerçekten inanılmazdı. Ama neye göre? Ben o grafikleri 3D sanmıştım ve bu derece iyi 3D grafik oluşturabilen bir abimizin böyle böbürlenmesinide haklı bulmuştum. Tam önümü ilikleyip hazırol vaziyetinde saygı duruşuna geçecektim ki oyun kucağıma düşüverdi ansızın. Hayallerim yıkıldı, umutlarım çöktü, kahroldum, göçtüm, bittim... Tabiiki bütün bunlar palavra. Of Light And Darkness aslında ilk gördüğüm anda da hiç ilgimi çekmemişti. Üç boyutlu olacağını zanetmem doğru. Ama üzerinde gereksiz uğraşılan ve daha çok programcıların ego tatmininden ibaret olan oyunlardan biri olduğunu onu ilk gördüğüm saniye anlamıştım. Darkness'ı hangi türe sokacağımı bile bilmiyorum... Adventure desen değil, puzzle desen elle tutulur bir puzzle'a da rastlamadım. Eee ne peki? Bilmiyorum! Baştada dediğim gibi çözemedim. Belki ileride hoş bulmacalar, enteresan bir konu açılımı filan mevcuttur ancak benim böyle tuhaf, uçuk mevzulara gıcık kaptığımı bilirsiniz. Anladığım ya da anlamadığım konu şu; kötü birileri veya biri dünyadaki bazı felaketler neticesinde yaşama egemen olmak arzusundadır. Siz de, kimsiniz nesiniz bilmiyorum, sanırım bu şeytanı durdurmaya uğraşıyorsunuz (kısmen salladım). Render görüntüler yaratıcısının abarttığı kadar mükemmel değil bence. Ancak sesler muhteşem. Motion capture tekniğiyle yapılan ve konuşmaları senkronize olan karakterler var. Oyun bu anlamda, yani görsel ve işitsel açıdan oldukça başarılı sayılabilir. Fakat bu bir oyunsa eğer... Light'dan bana geriye kalan tek şey, kötü adamı seslendiren şahsın, ismini şimdi hatırlayamadığım, Hollywood'un ünlü karakter oyuncularından biri olması(soy ismi Woods'du galiba... hah hatırladım James Woods). Bunu da salla zaten...

QUAKE II - [Id Software (1 CD)]: Ne diyeceğimi bilemiyorum... Ödlek bir tavuk olsam alacağım tepkiyi düşünerek susmayı tercih ederdim. Ama hayır! Quake 2, genel olarak da içinde Quake lafı geçen her oyun iğrenç, tiksinti verici, mide bulandırıcı, üzerine kusulması gereken, gereksiz, saçma, kötü vs vs'dir. Hele Quake 2 bunların arasında en rezil olanı. Hadi yakınlarda çıkan üçüncüsünü grafiklerinden ötürü ve sadece multiplayer olmasından dolayı affettim. Quake 1'de FPS olayına bir takım yenilikler getirdiği için hoş görülebilir. Ancak Quake 2, yapımcısı John Carmack'ın da adeta günah çıkatırcasına belirttiği üzere birincisinin gelişmişinden başka bir halt değil. Single'da oyun sıfır. Grafikler zavallı, hikaye yok, ses efektleri ve diğer olması gereken 3D hoşluklar dökuntü. Tek iyi olan CD audio müzikleri. Onlarda bir yerden sonra kafa ütülemeye başlıyor. Gerçi çok da fazla yüklenmek istemiyorum bu oyuncağıza. Neticede grafikler eski nesil 3D kartlar için (benimki gibi) dizayn edilmiş. Oyun ise multiplayer için... Aslında kızdığım bunlar değil yani, Quake oynamasam pek bir şey kaybetmem. Bozulduğum olay Quake gibi oyunların hiç yaratıcı olmaması. Herifin biri çıkıp kendince bir format oluşturuyor. Sonra bunun üzerinden, birbirinden farksız bayağılıklar yapılıp duruluyor. Hiç kimsede çıkıp bu çemberi kıramıyor... du Delta Force'a kadar... Susun! Aksini böğürmeyin boşuna; Delta Force, Quake 2'den bin kat iyi bir oyun. Gökyüzünde uçan adamlar, arkadaşını "rail" leyen garip tipler, estetik görünmekten uzak monoton arenalar, kim kime dum duma ortam yok Delta'da. Sistemli çalışma gerektiren, takım ruhunu ortaya çıkaran atmosfer, gerçek silahlar, kazanmak için taktik zekanızı ortaya koymanız gereken anlar var Delta'da. Yani Quake 2'de olmayan ve olamayacak "ciddiyet" var Delta'da. Ciddiyet derken ciddiyim! Delta Force savaşın ta kendisi. Quake ise insanları hoplatıp zıplatan, mide kaldıran, göz bozan, klavye ve mouse kullanma kaabiliyetine dayanan zavallılık abidesi. Yine de zevk ve renk ebedi kuralından dem vuralım da kıllanmasın gariban Kueykciler... Hadeeeee.

TEX MURPHY: OVERSEER - [Access (5 CD)]: Dedektiflik hikayeleri her daim cazip gelir bana. Ama öyle Agatha Christie sitili cinayet masalları değil. Sıradan bir olaydan yola çıkıp, ardından dallanıp budaklanarak dünyanın kaderini etkileyecek raddeye varabilen komplike maceralardan bahsediyorum. Mesela Black Dahlia buna kusursuz bir örnekti. Ya da Martin Mystere'nin çizgi romanları... Adım adım gelişen, doğaüstü olayların ve gizemli kişiliklerin de işin içine girdiği hikayelerdir bunlar. Ayrıca bildik zamanlarda ve mekanlarda geçmesi de elzemdir bana göre. Yani Discworld Noir felaketi gibi olmamalıdır... Veya Tex Murphy: Overseer gibi. Aslında Tex Murphy olayına tamamen karşı değilim. Hatta ilk Murphy macerası olan Mean Streets'i deliler gibi oynayıp bitirmiştim 90'lı yılların başlarında. Sonra Access Amiga platformunu bırakınca ben de Tex'in peşini bıraktım. PC'deki çok CD'li Tex Murphy oyunlarını ise uzun zaman müstakil oyunlar sanıp durdum ben (Pandora Directive, Under A Killing Moon, Martian Memorandum). Sonra bunların Mean Streets'le başlayan serinin devamı olduğunu farkedip peşlerine düştüm. Killing Moon dışında hiçbirini bulamadım şimdilik... Overseer, Tex'in beşinci oyunu. Yalnız bu defa farklı. Bu bir geri dönüş serüveni. Sizin anlayacağınız, aslında oyun Mean Streets senaryosu üzerinden ilerliyor. Tex'in hanım arkadaşına MS'deki hikayeyi flashback'ler şeklinde aktarmasıyla gelişiyor oyun... Gideon Enterprise dünyanın hakimiyetini ele geçirecek planlar peşindedir. Gideon için çalışan bir bilimadamının şüpheli ölümü üzerine kızının Tex Murphy'i özel dedektif olarak tutması macerayı başlatıyor. Ancak oldukça uzun süren macera, kart desteği olmayan 3D görüntülerin kötülüğü ve yavaşlığı yüzünden ortalara geldiğinizde inanılmaz derecede bayıyor. Nesneleri görebilmek, görsek alabilmek, alsak kullanabilmek maharet istiyor. Ayrıca Black Dahlia'ya kusursuz demiştim ya, bu pek doğru değil. Dahlia'nın Overseer ile paylaştığı bir kusuru var. Puzzle'lar!... Fakat puzzle'ları aynı Dahlia'daki gibi şifreyle geçmek mümkün. O yüzden başta belirttiğim gibi Overseer'in esas kıl kaptığım tarafına gelmek istiyorum. O da oyunun gelecekte geçmesi. 2035 yılında... Fifth Element veya Blade Runner'da olduğu gibi uçan arabalar falan var ve iğrençler. Ne gereği var ki bunun? Yaratın 1930'lu, 40'lı yılların atmosferini zevkle oynayayım her oyunu. Aslında bunu da oynadım ve... yazdım. Eski Gameshow'da çözümünü ben yapmıştım bilenler bilir. Bütün zamanların en kötü adventure çözümüydü. CD'lerdeki bozukluk yüzünden oyunu bitirememiştim fakat dergi programını da bozamazdım. Bu yüzden berbat İngilizceme güvenip, bir yerden sonra, direkt olarak çevirerek yazdım. Anlaşılmasın diye arada aptal mavralar yapınca da herşey yüzüme gözüme bulaştı. Sonra kendi çözümümle falan oyunu zar zor bitirdim. Kötü bir tecrübeydi, geçti gitti neyseki. Bundan dolayı mağdur olanlar kusura bakmasınlar...

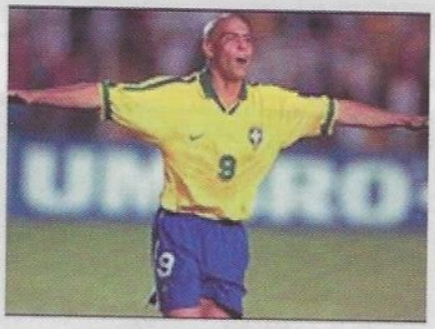
Oyunlar;

Aşağıdaki liste son düzenlemedir. Geçen ay aradığım oyunlardan bazılarını buldum, dolayısıyla eski sayılardaki listelerin fazlaca anlamı kalmadı. Ama mevcut kurallar aynen geçerli; Aklıma gelmişken, aranızda bana mail atan falan varsa hiç kasmasın. İlgisiz biri olarak bir mail adresim olduğunu bile çok geç öğrendim. Artı olarak şifremide bilmiyorum, bilen şahsıda tanımıyorum. Gülmeyin ciddiyim, daha gönderdiğiniz hiçbir elektronik postaya bakamadım, tabii göndermişseniz eğer... Ve arayıp CD çekimi yaparmısın diye sormayın bana. Ne CD kopyalarım ne de aşağıdaki oyunlardan herhangi birini record CD'lere çekilmiş olarak kabul ederim. Ya orijinal olacak ya da piyasadaki mevcut CD'ler gibi. Alternatifi yok bunun...

Pandora Directive, Zork Nemesis, Chronicles Of Sword, Elk Moon Murder, Sacred Grounds, Martian Memorandum, The X Files Adventure, Monty Python Meaning Of Life, Riana Rouge, Wing Commander 3, Angel Devoid, Fox Hunt, Treasure Hunter, Soul Hunt, Gothos, Flash Traffic, Buried In Time, Homicide, Deadly Tide, Dagger Of Amon Ra, Police Quest 4, Blue Force, Prisoner Of Ice, Riddle Of Master Lu, Man Enough, Flash Traffic, Dust, Out Of This World, Alone In Dark 3, Orion Conspiracy, Dame Was Loaded, Spy Craft, Vampire Diaries, Indiana Jones Fate Of Atlantis, Gabriel Knight Sins Of Father, Dark Eye, Normality, Neverhood, Flight Of Amazon Queen, Space Quest 5, Queen The Eye, Amazon, Quest For Glory 4, Dark Forces, Versailles 1685, Callahan Crosstime Saloon, Maddog 2, The Scroll, Ecstatica, Voyeur, Quantum Gate, Panic In Park, Drowned Gods, Jonny Mnemonic, Simon Sorcerer 2, Febble Files, The KGB Files, Secret Mission, Torin Passage, Inca, Thunderscape, Entomorph, Day Of Tentacle, Sam And Max, Blood Net, Hand Of Fate, Legend Of Kyrandia, Supreme Warrior, Reah, Shivers, Return To Zork, Settlers 2 Gold, Deadline, Discworld, Little Big Adventure Gold, Tie Fighter Gold, Red Big Adventure, Innocent Until Caught, Third Millenium, Crystal Skull, Rex Nebular, Deadlus Encounter, Critical Path, Loom, Paparazzi, Lost In Time, Return Of Phantom, SPQR, Dark Seed, Night Trap, Blown Away, Qin, Conquest Of Longbow, Connections, King Quest 7, Larry 6, Rocketeer, Time Quest, In The First Degree, Tom Clancy SSN, Heart Of China, Rise Of Dragon, Willy Beamish, Indiana Jones And Last Crusade, Rise Rule Ancient Empire, Batman Forever, Skull Cracker, Dracula Unleashed, Romance Of Three Kingdoms 4, Quarantine, Journeyman Project, Virtua Cop, Judge Dredd, Crusader No Regret, MTV Club Dead, Touche, Zorro, Beneath A Steel Sky, Three Skulls Of Toltecs, Ringworld, Close Combat Normandy, Sherlock Holmes Jack The Ripper Case, Sand Warrior, Conquest AD 1082, Return To Ringworld.

Ferrari - 360 Modena

"Ayaklarını yerden keser, araba..."



Ronaldo

"Topa vurur, futbolcu..."

James Hetfield

"Gitar çalıp şarkı söyler, şarkıcı..."

Fender - Powerhouse Strat

"Ses çıkarır, müzik aleti..."

İçindekiler

14 Bilgisayar Nedir?
Nedir Bu İnternet? 14
Nereden Çıktı Bu Net? 14
"Online" Olmak 16
İnternet'te Ne Yapabilirim? 18

18 İnternet için Gerekli Şartlar
Ayrıntılar / Bilgisayar / Modem ve diğerleri 18
"ISS" 18

23 İnternet genel olarak hangi parçalardan oluşur
Web, e-mail, ftp ve diğerleri... Kısa bakış

24 "GEZİ"
WWW ve 'Surf'
Nedir 25
Ekrat Tecrübesi 26
Navigatör / Explorer Tanıtımları 28
"Surf" 39
Navigatör / Explorer Ayrıntılar / Ayarlar 35
Bookmark / Favorites 42
Bir sayfayı / resmi kaydetmek, görüntülemek 46
Surf sırasında karşılaşılan sorunların çözümleri 46
Multi gezginler için daha fazla ayrıntı 46
Ileri Düzey Ayarlar / cache / cookies
Plug-in'ler 49
"Proxy" ve Ayarları 51

52 "İLETİ"
E-mail (E-Posta)
Nedir 53
Nasıl kullanılır? 55
E-mail Programları 64
E-mail ayarları 65
Yeni bir mesaj yaratıp yollama 67
"cc", "bcc," ve diğerleri 68
Bir kişiyle bir dokümanı paylaşma 68
Bir mail yanıtlarken 69
Free e-mail (bedava e-posta) 69
Web-based e-mail (web tabanlı e-posta) 70
E-mail adresi (nasıl alınır?) 62

64 "KATILI"
Mailing List'ler (e-mail listeleri)
Nedir? 65
Nasıl Olunur 66
Bir Listeye üye olmak 69
Kullanımı 73
Üyelik iptali 73

75 "PAYLAŞI"
Newsgroups
(Haber Grupları, Forumlar)
Nedir? 78
Nasıl Okunur / Haber Okuyucular 76
Ayrıntılar / Kavramlar 77
Bir Mesaja yanıt vermek 83
Haber grupları "neden" 88
Kaybolanlar / Yardım 84

90 "İNDİR"
FTP - Dosya Transferi
Nedir 97
Programlar 97
FTP Uygulaması / Örnek / Ayrıntılar 98
"FTP yaparken" 99

94 "KONUŞ"
IRC - "Chat"
Nedir? 95
Programlar 95
Nasıl olacak da olacak? 96
Bağlanabilirler konca. / Konsollar 101
Kısaltmalar 105
"Emileş"ler 107
ICQ 108
Yahoo Pager 110
Röportajlar 111

123 "BULI"
"Search" Arama - Tarama, Ne Nerede?
Niçin Nasıl? 124
Yardımcı Programlar 126
Arama Motorlarının Kullanımı 130
Belli Bilgi / Arama Materyeli 127
Bir kişinin, e-mail adresini ya da telefon numarasını bulmak 131
Ticari bir kurum ya da ilgilibir bilgiye ergmek 133
E-mail listeleri ve forumları "bulmak" 134
Haber grupları üzerinde makale yolmak 135
"Yeni" ve "En iyi" sitelere ulaşmak yolarda ayrıntılar
135
Dosya aramak ı 136
Aklıvaza "Meczek Aktıkta" 139
Yahoo "Yahoo Plus" 140

147 "VARLIĞI"
Kişisel Web Sitesi
Bedava / Parsk Web Alanı
Niçin / Nasıl? 148
"Şerik" 150
Bedava Web Alanı (Free Hosting) 151
Nasıl ergilir? 152
Bedava Web alanı veren Kuruluşlar 152
Parsk Web alanı / Nasıl / Niçin / Ayrıntılar 154

160 "YAPI"
HTML
Nasıl olusur da siteyi ve nasıl yapacağım? 161
Bi Adresler / Tanımlar / Terimler / Etiketler 161
Uygulama / Örnek 162
"Sonraki?" 170
Editörler 173
Java 175

176 "OYNA"
Online Oyunlar
Nedir? / Niçin? 177
Genç / Yahoo Games 178
Online Oyun Siteleri / Ayrıntılar 180
Hizmetçi / Daha fazla bilgi ve ayrıntı 181

188 "X"
Adult Alemleri
Nedir / Niçin / Kim için? 188
Bedava Siteler (Free Sites) 192
Parsk Siteler (Pay Sites) 192
Bedava "Lezbiyen" (Free Membership) Mecmuaları
Alt" / Hardr / Nasıl? 193
AVS "Siteleri" 196
Yıldızlı Çekirdeğe Çıkarılır için Dikkat Edilmeli
Genelanalar 197
Bu Tür Materyallerden Korunma Yöntemleri 200
Bir Adult Webmaster'la Röportaj 205

211 "W"
WAREZ
Nedir? / Niçin sakınmalı? 212

213 "ALI"
İnternette Alış-Veriş
Ne kadar güvenli / Nasıl? 214
Ne alabilirim? 215
İlgili Siteler 217

225 "RED-BEER"

226 İSS'ler
İstanbul 226
Ankara 228
İzmir 229
Diğer İller 230

231 En İyi Donanım (Hardware / Bilgisayar) Siteleri
Bilgisayar 231
Donanım 232
3D 237

240 En İyi Yazılım Siteleri
244 En İyi Oyun Siteleri
263 "Haber"
Haber Siteleri 263
Türkiye'den Gazeteler 265
Türkiye'den Televizyonlar 268
Türkiye'den Radyolar 268

282 Spor
Futbol 282
Basketbol 286
Voleybol 286
Tenis ve Diğer Sporlar 286
Diğer Spor Siteleri 301

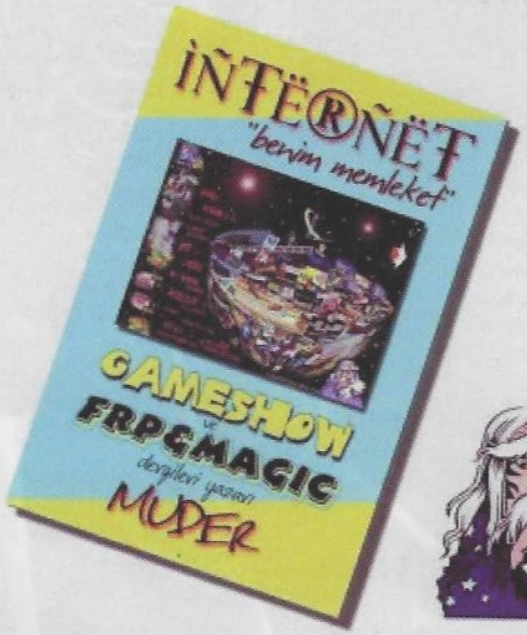
302 Oto-Moto
Otomobil Üreticileri 302
Motosiklet Üreticileri 307
Rally Dünyası 309
Formula 1 311
Oto-Moto "Diğer" 315

320 Müzik
Müzik "TR" 322
"Dinleyiciler" 323
Gitar ve "diğerleri" 324

326 En İyi Sinema Siteleri
Film Şirketleri 326
"Sinemalar" Siteleri 327
Aidan Z'ye Film Sitesi Seçtikleri 333

351 Bankalar "TR"

353 Üniversiteler "TR"



Internet - benim memleket

"Sıradan bir internet kitabı"

www.kamernet.com/kitap

SEÇKİN KİTABEVLERİNDE!

www.muder.com

PLANESCAPE: TORMENT

Tüm movie'leri seyretmek için Torment.ini dosyasındaki [Movies] aşağıdaki gibi olmasını sağlamalısınız.

```
[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
METEOR=1
DRAGON=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1
RUNE=1
```

Hex editor'ü kullanılarak yapıldığını iddia ettiğim hileleri başarı ile yapan kimse çıkmadığı gibi bu hilenin nasıl yapıldığı ile ilgili bir sürü telefona, faksa ve sorulara asla yeterli açıklamayı yapamamışımdır. Yine de aşağıdaki hileyi buraya almaktan vazgeçmedim:

1. Bir karakterin (isimsiz olanlarından biri olsun ilk denemenizde) özelliklerini bir kenara şu sıra ile not edin: STR, %STR, INT, WIS, DEX, CON, CHAR. Örneğin: 18 30 15 15 17 12 9.
2. Bu sayıları HEX'e dönüştürmeniz gerekiyor. Bunu Windows'un hesap makinesini kullanarak yapabilirsiniz: Hesap makinesinde önce yukardaki rakamları sırası ile yazıp HEX tuşuna basarak bu çevrimi yapın. Mesela yukardaki rakamların dönüşmüş hali: 12 1E 0F 0F 11 0C 09.
3. Oyunun Save dosyalarının olduğu yerdeki torment.gam dosyasını bir hex editörü ile açmanız gerekiyor. Böyle bir editörü de netten kolaylıkla bulabileceğinize inanıyorum. Bu dosyada çevrilmiş rakamları aralarında boşluk olmadan arayın (121E0F0F110C09 gibi).
4. Bu rakamları karakterin özelliklerinin olmasını istediğiniz sayıların HEX değerleri ile değiştirebilirsiniz.

Bu hileyi başaran olursa lütfen bana email atsın.

bigBEN

Siz Lisede nasil bir siniftiniz ? diye kime sorsaniz, hemen hemen herkes, "Acaip pic bir siniftik, hocalar bizden igrenirdi, soyle hayvanliklar yapardik" falan der.

Gelin gorun ki bizim sinif hakikaten oyle idi. Oyle de olmali idi zaten. Dusunun bir kere, 45 adet, icinde devasa bir potansiyel enerji olan; kendini, cinselligini yeni taniyan; ileriye umutla bakan gencler ile dolu buyuk bir oda. Yani bu odanin icinden piclik cikmamasi zaten hata olur. Ne yani, bizim salak gibi, agzimizdan salyalar damlayarak tahtaya bakmamizi mi istiyorlardi, anlamiyorum.

Ne yazik ki bize gelen hocalarin %95'i hakikaten bunu istiyordu. Hic ses cikartmayalim, hic onlarin islerini sorgulamayalim falan filan. Geriye kalan %5'i ise artik bir fahise gibi umursamaz olmus, oylesine gelip takiliyorlardi.

Derse gelen her hoca, hayatindaki carpikliklarin acisini bizden cikartiyor gibiydi. Kadinlar, kocalarinin sarhosluklarinin iktidarsizliklarinin az para kazanmalarinin acisini ogrencilere yukluyor gibiydiler.

Kadin hocalar yine daha bir cekilir idi. Akli basinda olan kimse ogretmenlik ile gecinilmeyecegini bildigi icin, kadin ogretmenlerin kocalarinin harbi isleri vardi. Eger kadin hoca, okula, altin yuzukler, bilezikler ve her gun degisik elbiseler ile geliyorsa , bu demektir ki, bu kadini besleyen saglam bir koca var arkasinda.

Erkekler en acinakli olanlardan. Ahmek Ekinci idi galiba adamin ismi, herif bir gun benden abonman istedi otobus icin. Ben servis ile gidip geldigimi, ve abonmanim olmadigini soyledim. Amma laf isittim arkasindan, ne zengin picligim kaldi ne baska seyligim.

Bir de cuk isimli bir hoca vardi, igrenirdim kendisinden. Bu adi herife bir gun genelevde rastlamislar, adi o gunden beri cuk kalmis. Ne doverdi milleti, tavana baka baka konusurdu gerzek.

Asil igrendigim, ve binlerce kez ruyama giren baska bir hoca ise Hasan isimli bir herifti, Fizikci idi sanirim. Uzun boylu, iri yari bir tipti.

Birgun ders bos ve biz bagira cagira konusuyoruz. Durmus isimli arkadasimda tuvalete gitmis idi. Cok efendi bir cocuktu kendisi, piclik yapmazdi. Neyse. Hasan iceri girdi ve bize kufur yagdirmaya basladi, tam o sirada Durmus iceri daldi, ne demeye kalmadan, Hasan cocugun kulagina bir koydu, bir hafta sis gezdi Durmus cuk.

Heriften ne igrenmistim, sonradan felc olup oldu dediler. Hic unutmuyorum, 30 kisi kolkola girip halay cekmistik.

Su anda bile sinirlerim tepeme cikti. Yani icimdeki hirsi siz dusunun artik. Ulan 45 adet genc herif, ders bos, bunlar bagirirda, okulu da yikar, her seyi de yapar. Genc ulan bunlar. Sen, baskasinin cocuguna nasil el kaldiriyorsun ya, sen kimsin be. Hangi hakka sahipsin sen. Igreniyorum sizden ve hic birinizi saygi ile anmiyorum. Yaptiginiz is kutsal falan degil, igrenclik.

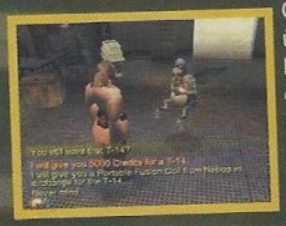
Sizlere sesleniyorum ey gencler. Su an icinde bulundugunuz egitim sistemi igrenc bir sistem, hele hocalar daha bir igrenc. Hic birinin sizin gibi insanlari anlayacak ne kapasiteleri, ne hayal gucleri, ne yaraticiliklar ne de background lari var. Her biri aksam ekmegi eve zor getiren insanlar. Bu insanlarin sizi ezmesine, salak fikirleri ve davranislari ile sizlerin yaraticiliklarini kisitlamasina izin vermeyin.

Hatta size dokunmalarina kesinlikle ama kesinlikle karsi koyun, gerekirse karsi cevap verin, ve bir tane otutturun suratlarina. Ileride sizin uzerinizde yaratacagi problemlerden cok daha iyidir. Disiplin dediginiz nedir, okuldan atilmak nedir. Hic umursamayin. Su an ki aklim olsa idi her sey benim icin cok farkli olurdu. Ve siz su anda, benim o anki aklim olsa idi zamaninizdasiniz, bunu unutmayin. Igrenc ve carpik bir sistem icindeki carpikliklarin icinde bir carpiklik da siz yapin, belki duzeltirsiniz.

Tekrarliyorum, bu sistemin icinde basarisiz olmak, hayatta basarisiz olacaksiniz anlamina kesinlikle gelmez. Bunu aklinizdan cikartmayin. Veli toplantilarindan sonra bizim evde matem havasi eser idi. Annem bana devamli "Ne yapacagimiz olm senin ile, nedir senin bu halin" derdi. Babam ise "Yaziklar olsun sana" demekten baska bir sey soylemez idi. Ne oldu o gunlere. Neyi ispatladilar. Hayal gucune anlamiyorsunuz, onun dunyasina giremiyorsunuz diye sifatlar mi takmaniz lazim illa ki.

Dagilin simdi, cok sinirlendim...

SW:PHANTOM MANACE

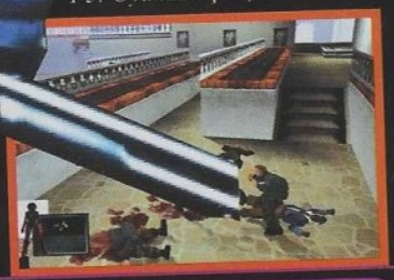


Oyun esnasında enter tuşunun üzerindeki silme tuşu, nam-ı diğer backspace tuşuna basın ve:
oldcode: İlk kullanıldığında "debug 1" iikinci yazışta "debug 2" olur.
happy: 3. silah daha da güçlenir ve "open your heart" yazısı çıkar. Bir kez daha kullanıldığında 3. silah eski gücüne gelir ve "Excellent meditating!" yazısını görürsünüz.
from above: "Get up on it" yazısının çıkması kamerayı oyuncunun üzerine çıkarır. İkinci kez yazıldığında kamera oyuncunun tam arkasına geçer ve "Get down ag'in" yazısı çıkar.
slowmo: "Super slowmo mode" yazısı ile slow motion ikinci kez kullanıldığında "Normal mode" yazısı ile normal hıza değiştirilir.
turntables: "The tables have turned" hileler artık aktif değil demektir
i like to cheat: Her silaha bir sürü cephane ile sahip olursunuz.
give me life: Sağlık 100.
where is gurshick: Credits (sıkı oyuncular bilirler).
iamqueen: Queen Amidala olarak...
iampanaka: Captain Panaka olarak...
iamquigon: Qui-Gon Jinn olarak...
iamobi: Obi-Wan Kenobi olarak oynamak.
i really stink: Zorluk derecesi "easy" olur.
donttttt: Oyunculara ölüm'
drop a beat: Ekran efekti.

URBAN CHAOS

Aşağıdaki kodları kullanmak için Debug modunda olmanız lazım. Siz Windows gençleri Debug komutunu da hatırlamazsınız ama bu hileler için hatırlamanıza da gerek yok zaten. F9'a basıp yukarda açılan panele, Debug moduna geçmek için BANGUNSNOTGAMES yazmalısınız. Böylece yara almaz olursunuz ve işte diğer kodlar:

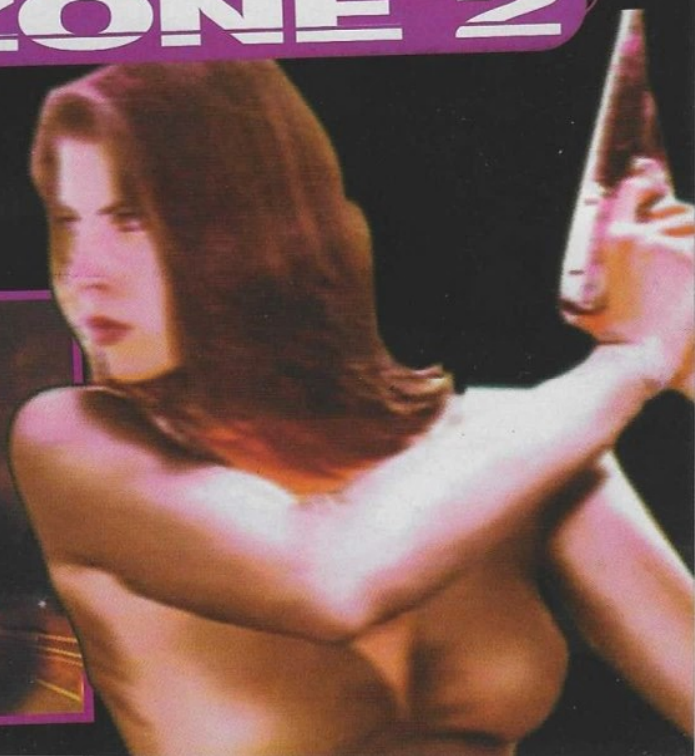
BOO: Patlayıcılar patlayıcılar.
CRINKLES: İsmi üzerinde.
DARCI: Officer D'arci'yi kontrol.
ROPER: Roper'ı kontrol.
FADE #: Sisin ayarı.
WORLD: Müzik seçmek.
AMBIENT # # #: Işık ayarları (R,G,B).
WIN: Bu kadar İngilizceniz vardır herhalde.
LOSE: Yazdırmayın bana ama.
CCTV: Herşey parlak yeşil.
TELW #: İstediğiniz noktaya atlama.
TELS: Haritada nokta kaydetme.
TELR: Kaydettiğiniz noktaya gitme.
Ve sadece bir tuşla yapabileceklerıniz...
Q: Araba yolu.
W: Yağmur damlaları.
E: Herhangi bir araç.
R: Patlayıcı bir engel.
I: Yaya yolları.
P: Düşman görüntüsü aç ve kapa.
;: Slow motion.
': Pause.
CTRL: İstatistikler
G: 10 ayak ilerle!
J: Koordinatların yeri.
L: Işık yarat.
F11: Bulutlar.
F12: Silah yarat.
F3: Oyundan çıkış.



BATTLE ZONE 2

Aşağıdaki kodlar için [CTRL] ve [~] tuşlarına basarak konsolu yarattıktan sonra:
game.cheat bzbody: Limitsiz zırh.
game.cheat bzfree: Limitsiz pilot ve kaynak.
game.cheat bzradar: Tüm harita.
game.cheat bztnt: Limitsiz cephane.

ai.winmission: Görevi tamamla.
game.cheat bzview: Anlamayamadım ama siz deneyin ama kötü birşey değil.
play idsf: Isdf olarak 14. görevden sonrasını oynayabilirsiniz.
play scion: 14. görevden sonrasını Scion olarak oynamak için.

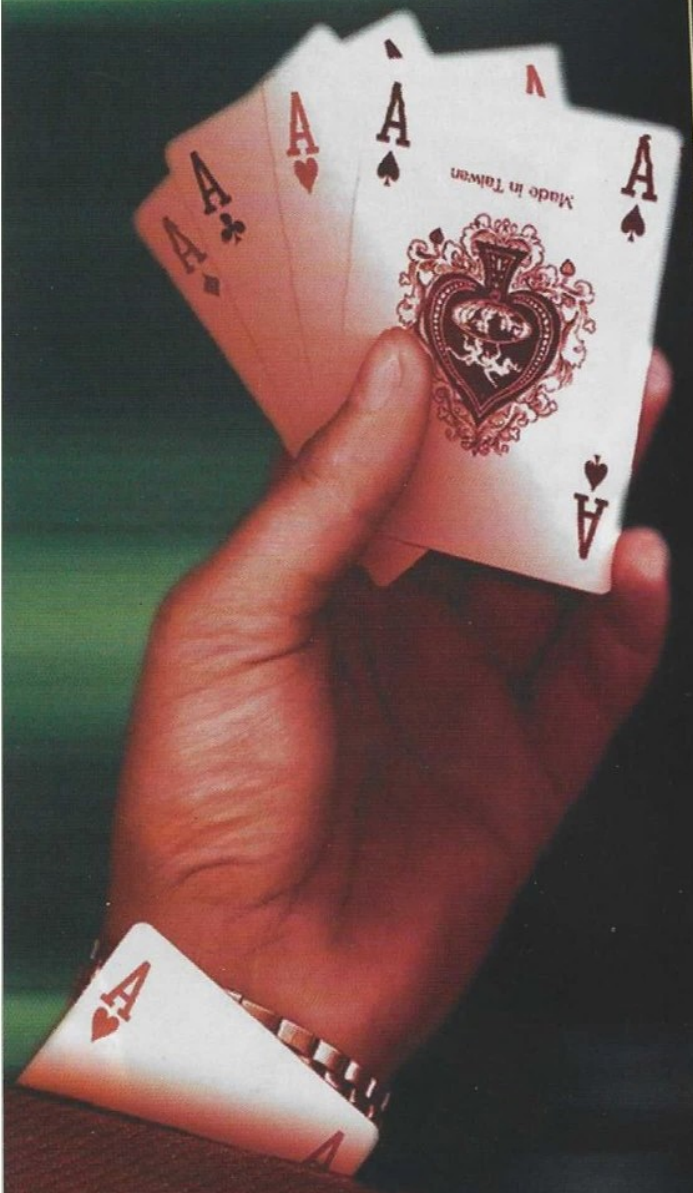


Mert TOPÇU
mert@gsmnet.com

cheats

hile hurda bilmezler giremez

psişik merhaba!



Barometre İle Bir Binanın Yüksekliği Nasil Ölçülür?

Kısa bir süre önce, benden bir fizik sınavı puanlamasında hakemlik yapmamı isteyen meslektaşımdan çağrı aldım. Meslektaşım fizik sınavındaki bir soruya verdiği yanıt nedeniyle öğrencilerinden birine "sıfır" puan takdir etmişti. Öğrencisi de "eğer puan yöntemi adil olsaydi, en yüksek puanı alacağını" iddia etmekteydi. Meslektaşım ve öğrencisi sonunda verilen yanıtı, tarafsız bir hakeme puanlatmak için anlaşmaya varmışlardı. Hakem olarak da beni seçmişlerdi. Arkadaşımdan çağrıyı alır almaz, kendisine uğradım ve sınavda sorulan soruyu okudum:

"Barometre yardımıyla yüksek bir binanın yüksekliğinin ne şekilde saptanacağını gösterin."

Öğrencinin yanıtı da şöyleydi:

"Barometreyi binanın en üst katına çıkarırız. Barometrenin ucuna bir ip bağlar ve yukarıdan caddeye sarkıtırız. Tekrar ipi yukarı çeker ve ipin uzunluğunu ölçeriz. İpin uzunluğu bize binanın yüksekliğini verir.". Yanıt çok ilginçti, fakat öğrenciye bunun için puan verilebilir miydi? Öğrencinin, soruyu tam ve doğru biçimde yanıtladığından, bu sorudan tam puan almak için güçlü bir nedene sahip olduğunu anladım. Diğer taraftan öğrenciye tam puan verilecek olursa, öğrenci fizik dersinden yüksek bir notla geçecekti. Yüksek bir not ise öğrencinin fizik dersiyle ilgili davranışları kazandığının göstergesiydi, fakat sorunun yanıtı onun fizik bildiğini ortaya koymuyordu. Bunun üzerine öğrenciye aynı soruyu bir daha yanıtlamasını önerdim. Anlaşmaya vardıktan sonra, öğrenciye soruyu yanıtlaması için 6 dakikalık bir süre tanıdım ve yanıtın içinde onun fizik dersinde kazandığı davranışları ortaya koyması gerektiğini söyledim. Beş dakika geçmesine karşın, öğrenci hiç birşey yazmamıştı. Başka bir sınıfta dersimin başlamak üzere olduğunu söyleyerek yanıt vermekten vazgeçip, geçmediğini sorudum; fakat öğrencinin cevabı: "Hayır vazgeçmedim" şeklindeydi. "Bu soruya verilebilecek pek cok yanıtı olduğunu, bunlardan en iyisini seçmeye çalıştığını" belirtti. Karıştığım için özur dileyip, soruyu çözmeye devam etmesini söyledim. Bir dakika sonra öğrenci yanıtını verdi:

"Barometreyi binanın en üstüne çıkarırım ve çatı katından aşağı eğilerek barometreyi bırakırım. Bırakır bırakmaz kronometreyle zaman tutmaya başlarım. Barometre yere çarpar çarpmaz krnometreyi durdurur ve "S= ½ a t2 " (S eşit bir bölü iki a t kare) formulü ile binanın yüksekliğini hesaplarım." Bu yanıt karşısında, meslektaşıma devam etmek isteyip istemediğini sordum. Meslektaşım öğrenciye hak ettigi puanı vereceğini söyledi. Tam yanlarından ayrılırken öğrencinin "pek cok yanıtı bulunduğunu" söylediğini hatırlayarak, diğer yanıtların neler olduğunu sordum.

"Evet, barometre yardımıyla yüksek bir binanın yüksekliğini bulmanın pek çok yolu vardır" dedi.

"Örneğin, güneşli bir günde dışarı çıkar, hem barometrenin gölgesini hem de barometrenin boyunu, daha sonra da binanın gölgesini ölçerek, basit bir oranlamayla yüksekliğini bulabiliriz."

"Çok güzel, diğer yöntemlerin nedir?" diye sordum.

"Çok basit bir yöntem daha var ki onu siz de beğeneceksiniz. Bu yöntemde, barometreyi elimize alır ve binanın merdivenlerinden en üst kata dogru tırmanmaya başlarız. Merdivenleri tırmanırken barometrenin boyu kadar duvar boyunca işaretleyerek ilerleriz. Daha sonra işaretleri sayarız ve işaretlerin sayısı bize barometrenin birimi cinsinden binanın yüksekliğini verir. Bu yöntem doğrudan ölçmeye örnektir.

Daha karmaşık bir yöntem isterseniz, bunun için barometreyi bir ipin ucuna bağlar ve sarkaç gibi sallamaya başlarsınız. Böylece en alt katta ve binanın en üstünde "g" değerini saptayabilirsiniz. Bu iki g değerinin farkından ilke olarak binanın yüksekliğini bulabilirsiniz."

Sonunda öğrenci sözlerini şu şekilde tamamladı: "Eğer çözüm için, fizikle bir sınırlama getirmezseniz daha pek çok yanıt bulunabilir. Örneğin, barometreyi alıp alt kattaki kapıcının odasına gidersiniz. Kapıcıya eğer binanin yüksekliğini size söyleyecek olursa barometreyi ona vereceğinizi bildirir ve binanın yüksekliğini öğrenebilirsiniz.".".

Alıntı: Measurement and Evaluation in Education and Psychology, William A.,Mehrens, Irvin J., Lehmann.

N"mert@gsmnet.com"T

THE SIMS

Oynayamadım şu oyunu bir türlü. Halbuki kuzenime gıcır gıcır, Celeron 500'ü de çekmiştik ama yüklemesinde problem çıktı, benim şansıma.

Siz oynayabilirseniz, CTRL, SHIFT ve C tuşlarına bastıktan sonra aşağıdaki kodları yazarak karşılarındaki hileleri gerçekleştirebilirsiniz:

klapaucius: $1000 Simoleons

water_tool: Evinizi bir ada haline getirir.

set_hour #: Saati değiştirin.

sim_speed #: Oyun hızını değiştirmek için (-1000 to +1000)

interests: Sim'lerinizin kişiliklerini ve ilgi alanlarını görmek için.

autonomy #: Sim'lerinizin özgüvenleri (1-100).

grow_grass #: Çimleri büyütün (1-150).

map_edit on/off: Haritayı değiştirebilmek.

route_balloons on/off: Tutorial'ı açıp kapayın.

sweep on/off: Küçük ipuçları.

draw_all_frames on/off: Tüm frameleri açıp kapama.

history: Aile tarihi.

edit_char: Karakter yaratma ekranı açar.

JAGGED ALLIENCE 2

Cheat modu için (v1.06+ olmalı), taktik ekranında [CTRL] tuşuna basılı tutarken G A B B I yazın. Bir kere modu aktif hale getirdikten sonra taktik ekranında:

[ALT] + E: Herkesi ve herşeyi görünür yaparsınız.

[ALT] + O: Sektördeki tüm düşmanları öldürür.

[ALT] + T: Seçili karakteri cursor'un olduğu yere teleportla.

[CTRL] + H: Cursor ^ deki karakteri ez!

[ALT] + D: Seçili karakterin AP2sini tazele.

[ALT] + R: Karakterin silahını doldur.

[CTRL] + U: Tüm karakterleri iyileştir.

[ALT] + ENTER: Düşmanın sırasını sav.

Harita ekranında:

[CTRL] + T: Travel modunda, takımı cursor'ün altındaki yere teleportla.

[ALT] + AUTO RESOLVE: Sektördeki tüm düşmanları öldür.

dizüstü bilgisayarda ise:

[+]: + $100,000

[-]: - $ 10,000

Ve diğer yerlerde:

[ALT] + B: Cursor'de düşman belirir.

[ALT] + C: Cursor'de sivil birisi oluşur.

[ALT] + I: Curser'de bir eşya belirir.

[ALT] + K: Cursor'de gaz patlaması.

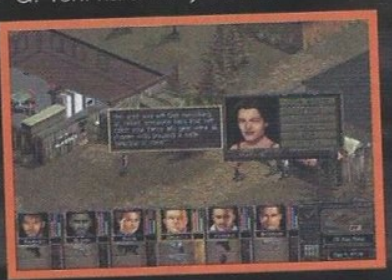
[ALT] + O: Sektördeki tüm düşmanlara 100 puan hasar.

[ALT] + 5: Karakteri canavara dönüştürür.

[ALT] + G: Yeni karakter yaratma.

[ALT] + V: Robot yaratma.

[ALT] + 4: Karakteri tekerlikli sandalyeye oturtun.



TEST DRIVE 6

Bomba Modunu Durdurmak için, Paris, Rome, New York, Hong Kong and London pistlerinde hız yapanları polis yakalama modunda yakalayın.

Honda bisiklet kullanmak için isminizi "Honda XR" olarak girmeniz yeter.

ZOOM

oyunlara biraz daha yakından bakın!

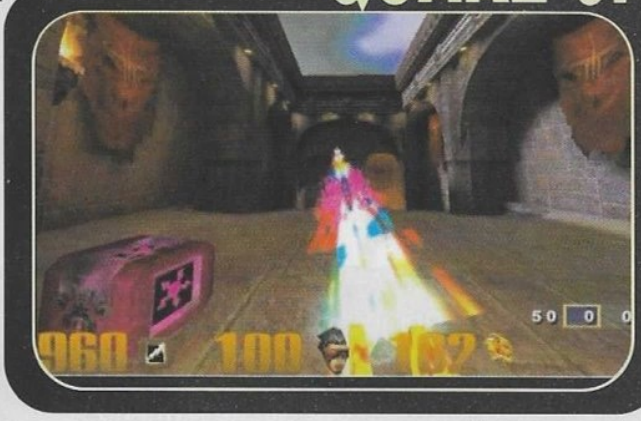
QUAKE 3: ARENA

Burak BAYBURTLU
evilone@gsmnet.com

Geçen ayki ufak kazadan sonra(umarım bir daha olmaz) bu ay normal(ama CD'siz) bir dergi ile tekrar karşınızdayız. Belki bir miktar değişiklik iyi olur düşüncesiyle bu aydan itibaren "Zoom" isimli köşede daha önce genel incelemesi yapılmış bir oyunu derinlemesine anlatmaya çalışacağım. Bu ben veya diğer yazarlar olabilir. Önerilerinizi, arzularınızı ve eleştirilerinizi Zebaniye mail yoluyla ulaştırabilirsiniz.

Sayfanın genelinden de anladığınız gibi ilk zoom oyunumuz Quake 3:Arena(bundan sonra q3a olarak geçecek). İlk kez yeni bir köşenin yazısını yazmanın da verdiği bilinçsizlikle kafadan gireyim istiyorum konuya. Öncelikle q3a ile ilgili genel bir açıklamanın Ocak sayısında yapıldığını hatırlatayım. Orada elimden geldikçe güzel bir şekilde size oyun hakkında bilgi sağlamaya çalıştım. Ancak oyunun o sıralar yeni çıkmış olması ve benim çok fazla bir oyun tecrübemin olamamış olması nedeniyle eksik kalmış bazı noktalar olabilir. Yerim elverdikçe yazıyı yazdıktan bu yana aradan geçen 2 ayda edindiğim tecrübeleri de sizinle paylaşacağım.

Şimdi, nedir bu q3a-mania diyelim önce? Oyunu piyasadaki rakiplerinden ayıran ciddi bir üstünlüğü aranacak olursa o da kuşkusuz grafikleridir. Hoş, yavaş sistemlerde oynarken pek açılmayan grafik detayları sonuna dayanınca oldukça güzel neredeyse pre-render animasyon kalitesine yakın grafiklerle oynanıyor oyun. Bir diğer güzel yanı da(bence) oyunda ciddiyetin sıfır olması ve bir nevi üç boyutlu arcade oyun tadında oynanması. Yani bol hoplama zıplamalar, spikerin "Excellent" bağırtıları, rengarenk ışıklandırmalar, cıvıl cıvıl bir oyun ortaya çıkartıyor. Sanki Mortal Kombat'ı sırf silahlarla oynar gibi zevk alıyorsunuz rakibinizin kafasını railgun'la uçurunca.



Q3A - NE İLE NASIL OYNAMALI?

Benim q3a'ya ilişkin ilk söyleyebileceklerim bunlar. Şimdi biraz da oyunun oynanışından bahsedeyim. Pek çok ciddi gamer, q3a'yı kendi klavye+mouse konfigürasyonuyla oynuyor. Genel hareket tuş dizilimi ise WSAD veya EDSF dörtlüsü hareket(ileri,geri,sağ,sol), mouse'un sol tuşu fire, diğer tuşları da zıplama ve/ya silah değiştirme oluyor. Buna benzer bir sürü kombinasyon oluşturmak mümkün. Tuş ayarları ise Setup>Controls menüsünden yapılabildiği gibi konsoldan(" tuşu ile gelen komut ekranı) "bind tuş işlev" şeklinde de atanabiliyor. Bind komutu ve gelişmiş kullanımı ile çeşitli "makro" veya "script"ler yazmak mümkün. Buna küçük bir örnek aşağıda:

set rocket "weapon 5; echo RL Secildi"
bind r "vstr rocket"

İlk satırda "rocket" adında bir değişken yarattık ve bu değişkenin içeriğine de iki komut ("weapon 5" ve "echo RL Secildi") girdik. Bundan sonraki satırda da "vstr rocket" ile roket değişkeninin içindekilerini çalıştıracak tuş olarak "r"yi atadık. Mantığı kavramadıysanız bookmark kutusundaki "The Bind" linkine bakın, orada bir sürü script ve script yazma yöntemleri mevcut.

Q3A - NASIL BİR SİSTEM?

Şimdi, tuşları seçtik falan filan da, oyun nasıl bir sistem istiyor? Eğer detaylı ve güzel grafiklerle, 32bit texturelar, yüksek detaylı geometri vs. istiyorsanız sizi sıkı bir PIII ve bunu sömürecek bir GeForce256 işlemcili ekran kartı paklar. Ancak hepimizin maddi açıdan sınırsız olanaklara sahip olmadığımız ortada. O yüzden öncelikle detaylardan nelerin önemsiz olduğunu belirlemek gerek. "Game Options"taki detayların yüzde sekseni gereksiz. Hatta kısaca size "High Quality Sky" dışındaki herşeyi off yapın(bu sayede portalların öteki tarafını görebilirsiniz), "Force Player Models"ı da on yapın diyebilirim. Bu sayede 3-4 fps (frame per second - oyunun saniyede gösterdiği kare sayısı) daha hızlı oynanabilir oyun.

Fps de nereye kadar demeyin. Oyun sırasında (modem veya network ile oynarken) gerçekten sisteminizi zorlayacak derecede patlama ve benzeri efekt ile yüzyüze kalıyorsunuz. Bu yüzden boş bir odada yalnız başınıza yürürken 30fps gösteren bilgisayarınız(ki bu oynanabilirlik açısından yeterli minimum rakam) aynı anda odanın iki girişinden ikişer zibidinin roket & plasma saçarak girmesiyle 10fps'ye bile düşmesi olağan. Bu yüzden oyunun q3demo1 ve q3demo2 demolarında timedemo ile 50-60fps civarında(ki bu yine minimum, Kamer'e takılan quakerlar quake1'i 100 küsur fps düzeyinde oynuyorlar) rakamlar görebilmeniz gerek. Pekiyi timedemo nasıl yapılır? Aşağıdaki satırları konsolda yazmanız yeterli olacaktır:

/devmap q3dm1

Harita yüklenirken cheats enabled göreceksiniz, sanırım bunu /sv_cheats 1 ile de yapabiliyorsunuz emin değilim. Neyse, harita yüklenince yine konsoldan:

/timedemo 1
/demo q3demo1

dediğinizde sisteminizin hızına göre ya çok hızlı ya da normalden çok farklı olmayan bir demo göreceksiniz. Demo bitince konsolu açarsanız en alt satırda "*** fps" içeren bir metin göreceksiniz. İşte bu rakam oyunun hız testinin sonucudur. Ne kadar büyük o kadar iyi(bu kural elektronik aletler dışındaki her konuda geçerlidir!).

Eğer PII-3xx ve 2.nesil 3D kart(voodoo2, TNT1, banshee vs) sahibi iseniz kesinlikle grafik ayarlarını fastesta getirin. Gerçekten grafik kalitesi çok düşecek ama performans artışı oldukça fazla olacaktır. PIII ve 3.nesil 3D kart(TNT2, V3 vs) sahipleri ise hiç durmasınlar 16 bit renk derinliğinde 800*600 çözünürlükte oynasınlar derim. Tabii onlar da fastest diyerek çok güzel fps rakamlarına ulaşabilirler. Ve son olarak da high-end PIII ve GeForce 256 sahipleri: Siz kafanıza göre takılın, detayları yüksek oynayın videoya çekin müzik eşliğinde dev ekranda film gibi izleyin derim ;)

Sistem konusunda son uyarı: eğer ekran kartınız GLSetup uyumlu değilse veya OpenGL ICD'si yoksa(sürücülerde bunu özellikle yazarlar) ve oyunu daha almadıysanız gelin Kamerde oynayın oyunu ;)

Q3A - Nasıl oynamalı?

Aslında q3a hakkında söylenecek çok şey var. Plasma jump'la düz duvara tırmanma ve q3dm17'de tek jump'ta quad damage'a ulaşma gibi demoları ilk gördüğümde inanın çok korkmuştum (yalan) Ancak bütün hepsi tecrübe ve bir miktar da yetenek ile olmayacak şeyler değil. Bu yüzden q3a'da başarı için monitör başında günlerce ter dökmeniz gerekiyor.

Bir işe başlamak bitirmenin yarısı derler, bu yüzden quake eğitiminize rocket jump ile başlayalım. Bildiğiniz gibi RL(rocket launcher) splash damage'ı oldukça kuvvetli bir silah. Onun patlama özelliği sırf zarar vermekle kalmaz aynı zamanda sizi iter de. Neymiş? RL ile ateş edildiğinde eğer yakına ateş ettiyseniz roket sizi itermiş! Bunu nasıl avantajınıza kullanabileceğiniz çok ortada: yüksek yerlere zıplamak için (veya uzağa diyelim) ulaşmak istediğiniz yöne doğru giderken zıplayıp yere roket atmanız yeterli. Neden zıplayıp atıyorsunuz? Çünkü uzaktan RL'nin splash damage'ı daha düşük. Tabii yükseğe ulaşmak için zıplamanız gerektiğini söylemiyorum bile. Bir kaç kez denedikten sonra ufak tefek zıplamalar deneyin. House of Pain'deki rokete merdivenden değil de rocket jump ile ulaşın, köprünün olduğu ekranda köprü üzerinden rj ile zıplayın falan. Ha bir de rocket jump olmazsa q3dm15'te BFG(bunun açılımı da "big fuckin' gun"mış sanıyorum) alamazsınız diyim.

Bir diğer güzel teknik de strafe jumping. Yani strafe ederken(kayma hareketi) zıplamak. Bu sayede normalden daha uzağa zıplayabiliyorsunuz. Nasıl yapacaksınız? Doğru zamanlama ile zıplama hareketini yaparken sağa-sola strafe tuşlarına veya direk strafe tuşuna(default'u sol-alt düğmesi) basın. Bir süre sonra eliniz çok güzel alışacak ve strafe jump'sız yapamayacaksınız.

Q3A'da canlı kalmanın sırrı hareket etmek! Unutmayın ki yerinde duran bir hedef sağa sola kayarak kaçan hoplayan zıplayan bir hedeften çok daha kolay vurulur. Railgun'lara hedef olmamak için sık sık strafe yapın, sürekli sağ - sol hareketi yapın, dahası jump pad'lerden zıplarken tam en üst noktada bir saniyeye yakın bir süre yavaşlayıp durup düşme hareketine geçiyorsunuz. Göreceğiniz gibi o havada asılı kaldığınız sırada usta bir railgunner için tam anlamıyla çantada keklik olursunuz. O yüzden havada da strafe yapın. Siz hep strafe yapın ve bunu otomatiğe bağlayın hatta!

Bir de doğru silahı doğru yerde kullanmak ve silah değiştirme olayına hakim olmak mevzusu var. Daracık bir koridorda rakibinizin kaçacak yeri azdır ve RL/plasma gibi splash damage verebilen silahlarla(tabi uzağa ateş etmek kaydıyla) rakibinizi güçsüz bırakabilirsiniz. Machinegun'ı kimseler sevmese de iki roket yemiş ve halen ayakta birini en kolay haklama yolu machinegun'la taramak olacaktır. Çünkü machinegun oyunun en seri silahıdır ve verdiği zarar hiç küçümsenecek gibi değildir(7 damage). Özellikle ölmek üzere olan bir rakip, dediğim gibi hantal bir silahtan kaçabilecekken, plasma ve/ye machinegun'dan kaçamayacak ve size frag olarak geri dönecektir. Tabii bir diğer güzel kullanım alanı da sizi raille şişlemeyi planlayan rakibinize yaklaşıp çevresinde strafe-circle yaparak makineli tüfek banyosu yaptırmak olabilir. Bu çok tecrübeli quakerlara sökmüyor onu da ekleyim.

Bir kaç şeye daha değinip q3a yazısına noktayı koymayı düşünüyorum. Bir kere quad damage aldığınızda bunun değerini iyi bilmeniz lazım. Çünkü size bir anda bir çok frag alma imkanı sağlar bu özellik. Elinizde plasma olması özellikle benim tercih ettiğim bir yöntem. Quad, zaten süper hızlı olan plasmanın aynı sürede BFG'nin neredeyse yarısına yakın damage vermesini sağlıyor.

Oynarken amacınız hep öldürmek değil zaman zaman rakibinizin kendini öldürerek frag kaybetmesini sağlamak da olsun. Bu şekilde aranızdaki farkı kapatmanız daha kolay olur ve fraglimit ile oynanan oyunlar için önemli bir avantajdır.

Q3A - SKINLER, MODELER; MODLAR FALAN VAR DA NEREYE KADAR?

Yazıyı bitirmeden önce taktikler kadar önemli olduğuna inandığım ve oyundan alacağınız zevki ve oyunun ömrünü uzatacak şeylere de değinmek istiyorum. Skin, İngilizce'de "deri" demek. Botlarınızın üzerine kaplanan texture'ları İnternet'ten indirmeniz mümkün. Megabyte'ta çok ilginç skinler ve modeller(ki bunlar da İnternet'ten indirilebiliyor) gördüğümü söylemeliyim. Skin ve model dosyalarınızın uzantısı "pk3" olacaktır genelde. Ve bu pk3 dosyalarını baseq3 dizinine kopyaladığınızda büyük ihtimal sorunsuz bir şekilde skin veya modelinizi kurmuş olacaksınız.

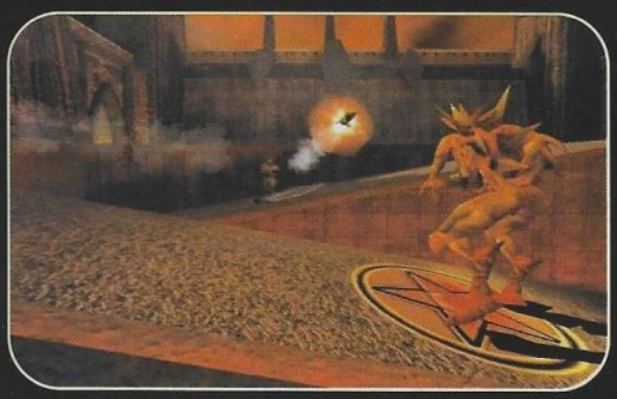
Modlar ise daha farklı açıdan etkiliyor oyunu. Aslında etkilemiyor da tamamen değiştiriyor bile diyebilirim. Q3A'nın kaynak kodunun web'de yayınlanmasından bu yana pek çok q3a modu geliştirilmeye başlandı. Hatta "Laroux" isimli bir Türk coder'ın hazırladığı "yerli malı" bir mod da mevcut. Sayfada göreceğiniz ekran görüntüleri arasında paintball moduna ilişkin resimler de var, oldukça eğlenceli gözüküyor ve ne yazık ki ben yazıyı yazdığım sırada henüz indirememiştim. Modların kurulumları da aynı, sadece baseq3 dizini içine pk3 dosyalarını kopyalayarak mutlu sona ulaşıyorsunuz.

Daha yazasım var ancak malum, yerimiz dar. WDT Türkiye eleme sonuçları sayfadaki WDT kutusunda olacak. Ben turnuva sırasında tatilde olduğum için neler oldu neler bitti hiç bir bilgim yok, sadece WDT-TR sitesindeki bilgileri en azından haberdar olmayanlar ve turnuvada başarı gösterenler için sizlere duyuruyorum. WDT ile ilgili ayrıntılı bilgi geçtiğimiz aylarda OnlineGaming köşesinde yer almıştı bu da bir diğer bilgi.

Son olarak bookmark kutusunu boşlamayın diyorum ve çekiliyorum. Fraginiz bol olsun.

Q3A Web Siteleri

<http://www.quake3arena.com/> - Q3A Official Web Site
<http://come.to/wdt-tr> - WDT-TR Resmi sitesi
<http://www.quake3world.com/> - Güncel olarak haber alabileceğiniz ve id Software'in de tavsiye ettiği bir site
<http://www.mgoforum.com/index.php3> - Quake3 ve daha bir sürü konuya ilişkin forumlar
<http://www.bluesnews.com/> - Güncel FPS haberlerine ulaşabileceğiniz bir site
<http://www.quakeiii.com/> - pek çok haritaya buradan ulaşabilirsiniz.. tasarımı da ayrıca hoşuma gitti
<http://www.quake3nation.com/faq.html> - Güzel bi FAQ
<http://www.webdog.org/cgi-bin/showcompany.pl?company=id%20Software> - id software çalışanlarının plan updatelerini takip edebileceğiniz yer
<http://www.q3center.com/files/> - Bolca mod,skin,map vs. bulabileceğiniz bir kaynak
<http://www.mapfinger.com/cgi/q3maps.html> - Burası da harita konusunda bulunmaz bir kaynak
<http://www.planetquake.com/thebind/> - The Bind. Burada ileri seviyeli q3a scriptleri yazabilmeniz ve yükleyebilmeniz için oldukça geniş kaynak var.
<http://www.q3arena.net/art/> - Masaüstünüz için duvar kağıtları ve güzel resimler. Tabii hepsi q3a ile ilgili

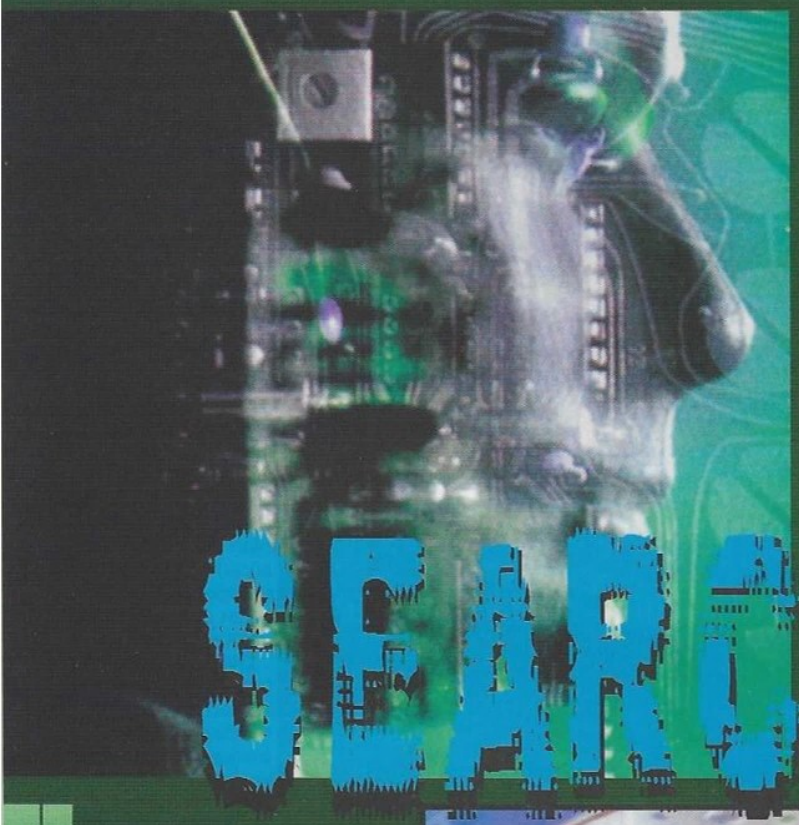


WDT Turnuvasına katılacaklar

Şayet sponsor bulunursa 2000 yılı içinde yapılacak WDT - World Deathmatch Tournament Türkiye elemeleri Şubat ayında yapıldı. 6 kişilik WDT - TR takımına katılmayı hakedenler sırasıyla şöyle:
Harun "PoLariS" GÜNER/Ateş Bora "Breakthru" DURU/Mehmet Alpaslan "Survivor" KOSOĞLU/Anday "Indigo" BODUR/Sadık "Arsenik" CUZDAN/İskender "Raistlin" İLDİZ
Bir de bu 6 kişiden herhangi birinin katılamaması halinde 7. ve 8. olan Serdar "SQuEe" DEMİR/ Onur "Zombi" KANIK

Turnuvaya katılma hakkı kazanacak. Şayet turnuva olursa bizleri başarıyla temsil edeceklerini umarak başarılar diliyoruz!

"Problemlerin aranması, bulunması ve çözülmesi tarafımca an meselesidir"



SEARCH ENGİN

Engin SÜZEN
esuzen@kamernet.com

Bağırıp çağıramadım hiç bir zaman. Gözlerimle anlatmaya çalıştım. Hep temkinli oldum. Bırak oğlum, sal gitsin...

Sele kapıl, sürüklen... Bak, su mutsuz mu halinden? Akıp gidiyor işte... Sen istesen de, istemesen de... Ak onunla beraber. Belki de ucunda şelaleler gibi sonsuz özgürlük...

Peki o zaman barajlar neden var?

Titre, kendine gel...

Sarhoş ol... Umursama hiç bir şeyi... Bağır, çağır... Sesini duysunlar, seni adam sansınlar... Sansınlar ki saygı göstersinler.

Saygının buna gösterilmeyeceğini bir bilseler...

Yapamadım...

Bir adım geriden gittim. Arkada kalmayı sevdiğimden değil. İstedim ki yanlışları göreyim, istedim ki onların düştüğü hatalara düşmeyeyim. Bunu alaya aldılar. Onlar için hep "geride kalan adam" oldum. Geriden gelen adam.

Umursamadım...

Kavga etmek istemedim. Hep alttan aldım. Sinirlerime, kendime hakim oldum. Ya da olmaya çalıştım. "Korkuyor" dediler. Daha da üstüme geldiler.

Aldırmadım...

İstedim ki, konuştuğum zaman dinleneyim. Konuştuğum, kendimden birşeyler verdiğim, paylaşmak istediğim, beni paylaşmak istediğini söyleyen insan beni anlamaya çalışsın. Anlamasa da anlamaya çalıştığını göreyim. Göreyim ki emek veriyor. Benim için. Çok şey istemişim.

Yıprandım...

"Çok"a değil "iyi"ye değer verdim. Az ama öz olsun dedim. Maymun iştahlı olmadım. Maymunların arasında ezildim.

Dışlandım...

Kimseyi kırmamaya çalıştım. Hayatlarına hüzün değil, neşe katmaya çalıştım. Hep kendimden bir şeyler vererek.

Kullanıldım...

Yardımsever oldum. Gördüm ki birinin bir derdi var, onunla üzüldüm. Düşene elimi uzattım. Elimi ittiler.

Kırıldım...

Menfaatçi olmadım. Katlanmak istemediğime menfaat için katlanmadım. Nokta kadar menfaat için virgül kadar eğilmedim. Belime elime vurdular.

Büküldüm...

İyiliğin karşılığı iyiliktir sandım. Karşılık beklemedim ama gözardı edilsin de istemedim. İyilik yaptım, kötülük buldum.

Yanıldım...

Saygılı oldum. Büyüklerimi de saydım, küçüklerimi de. Bu ağırlığı kaldıramadılar. Sırtlarından atmaya kalktılar.

Yuvarlandım...

Kimseye -eğer gerçekten haketmediyse- sırtımı dönmedim. Sırtlarını döndüler.

Darıldım...

Sabrımın sınırlarını zorladılar. Kendileri hiç bir şey yapmayıp, yaptıklarımı da görmezden geldiler. Sandılar ki görmüyorum. Görsem de sesimi çıkartmaz susarım. Belki tek kurtuluş değildi ama daha fazla dayanamadım.

Öldüm...

Selamlar Search Engin;

Benim bilgisayarımda son zamanlarda rastladığım bir kaç sorun var. Bunları çözmeme yardımcı olursan çok sevineceğim.

1- Bilgisayarımı bundan 5 ay kadar önce formatlayıp her şeyi yeniden kurdum. İlk başlarda her şey normaldi ama daha sonraları her şey inanılmaz yavaşladı. Bilgisayarım'a çift tıkladığımda pencere açılırken bile gözle görülür bir yavaşlama oluyor. Daha önce de olmuştu. Formatlayıp her şeyi yeniden kurunca düzelmişti. Aynı şeyleri bir daha yapmak istemiyorum. Derdime bir çare...

2- Ekranımda gözle görülür bir titreme var. Ekran karşısında uzun süre kaldığımda felaket baş ağrısı yapıyor. Monitörüm 17" Hyundai, ekran kartım Diamond Viper TNT2. Başım ağrıyooooooo....

3- Bilgisayar uzun süre açık kaldığı zaman sıkça "bu program geçersiz bir işlem yürüttü ve kapatılacak" mesajı çıkıyor. Geçersiz işlem de ne demek? Bilgisayarım benden gizli işler mi çeviriyor?

4- Internet'e bağlıyken bir anda modemimin send ve recive ışıkları hiç yanmamaya başlıyor ve öylece kalıveriyor. Bu da daha önce olmazdı. Format mı? Hayatta atmam!

Sorunlarıma çözüm bulursan beni çok mutlu edeceksin. Saygılar diyerek ayrılıyorum.

Berk MUSLU

Sevgili Berk;

1- Bunun bir kaç sebebi olabilir. Eğer bunu bilgisayarını bir süre kullandıktan sonra yapıyorsa, işlemcinin aşırı ısınması sebep oluyor olabilir. Yok her zaman yapıyor diyorsan, bir defrag yapman problemini büyük bir ihtimalle çözecektir.

2- Ekran kartın ve monitörün gayet iyi. Bu titremenin sebebi tazeleme oranının düşük olması. Masaüstündeyken sağ tuş ile özelliklere girip oradan tazeleme oranını yükseltirsen bu sorun da ortadan kalkacaktır. "Olmadı asprin iç" demiyorum çünkü kötü espri olur (yoksa dedim mi?).

3- Bu sorunun sebebi işlemcinin aşırı ısınmasıdır. İşlemcinin üzerindeki fan yavaşlamış, gevşemiş veya hiç çalışmıyor olabilir. Bir kontrol etmekte fayda var.

4- Bu sorun sadece senin değil türkiyede yaşayan tüm internet kullanıcılarının ortak problemi. Internet servis sağlayıcılarının sorumsuz davranışı ve müşterisine değer vermeyen anlayışı yüzünden böyle sorunlarla karşı karşıya kalıyoruz. Bu konuda benim yapabileceğim hiç bir şey yok. Hep beraber Allah'a havale edelim!

Yeni mektuplarını beklerim.

Merhaba Search Engin;

Sana birkaç sorum olacak. Al bunları cevapla sonra kaybol, zaten kıl kaparım gıcık şahsına, asabımı bozma benim...

Sual no 1-) Çevremdeki bazı gıcık tipler Celeron makineler için hiç iyi şeyler demiyolar. Senin ne dediğini az çok biliyorum ama neden dediğini anlamıyorum. Herkes Mersin'e sen niye tersine? Avantan ne bu işte?

Sual no 1b-) Adamlar enayi mi ki, önce kastırdılar P2 diye sonra olayın anlamsızlığının farkına varıp geri adım attılar? Bana fazlaca mantıklı gelmiyor bu. Son kez ve enine boyuna açıkla bunu!

Sual no 2-) Benim 32 Ram'lı, Voodoo 1'li, S3 Virge'lü, SB 16'lı, 14" monitörlü P166 MMX'im kaça gider? Alır mısın? Sana satmam ki!

Sual no 3-) Ge-Force'un kaç modeli var? PCI veriyolunu kullanan Ge-Force yapıldı mı? Yapılacak mı? TNT 2 çipsetli tuhaf markalı bir PCI ekran kartı buldum. Markasının dandikliği işlemcinin performansını düşürür mü? Gördüğüm kart 32 MB'dı.

Sual no 3b-) Sen şimdi "kart mart alma aletini tümden değiştir" falan dersin. Bu, kadardır?

Son olarak GameShow' un devamlılığından yanayım diyorum. Sana gelince; sende kafana göre bişeyler karala bakiyim oralarda, etrafı süzüp duran evladım benim. Bu kadar yırtınırsan elbet bir gün adam olursun. Ama benim makamımdan buyurduklarım şimdilik bu kadar... Hadi şimdi cevapla bakiyim, yürrrrüüü...

Burhan "PAŞA" Yosuncu

Sevgili Burhan;

İltifatların için çok teşekkür ederim. "Kalp kalbe karşıdır" diye güzide bir atasözümüz var ama bunun konu ile alakası yok (yersen!).

Yanıt no 1- Cache memory'nin düşük olması ev uygulamalarında ve oyunlarda çok fazla sorun yaratmıyor. Fiyatları da uygun. Neden olmasın ki!

Yanıt no 1b- İlk önce PII'ler çıktı. Daha sonra AMD'nin yeni nesil işlemcilerinin çıkması ile birlikte Intel fiyat konusunda rakiplerini alt edebilmek için Celeron işlemcileri piyasaya sürdü. Eni boyu bu olayın...

Yanıt no 2- Ben almam ama herhangi bir hurdacıya kilo ile satıp yerine mandal leğen falan alabilirsin! Şaka bir yana bu bilgisayarı satmak istersen 350 - 400$ verecek birini bulursan öp de başına koy.

Yanıt no 3- Ge-Force'un şu anda iki modeli var. PCI veriyolunu kullanan Ge-Force kart yok. Kartın markasının kötü olması tabii ki performansı kötü yönde etkiler ama aynı chipsetli iki kartın birisi 100$, diğeri 200$ ise tabii ki 100$ olan tercih edilebilir.

Yanıt no 3b- Tavsiyem o gördüğün 32 MB PCI TNT2 M64'ü alman olacak. Senin hurda (eheheh) bilgisayarın için en uygun çözüm o kart. Fiyatları da 100$ civarında.

Yanıt no 1c- Hayır düşürmez. Alakası bile yok. Abdülrezzak'a söylüyorum. Sen çekil aradan!

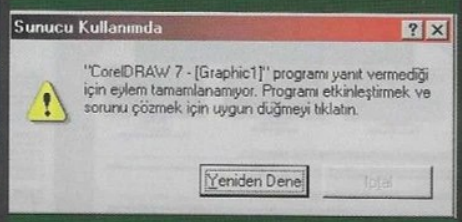
Yanıt no 4- Biz buna aramızda teknolojinin hızlı gelişimi diyoruz. Mesela seninn bilgisayarın da bir zamanlar kralmış Mısır'a, şimdi kalmış çorapla hasıra! Monitör fiyatlarında son bir - iki senede bayağı bir düşüş oldu. KDV si içinde 250$'a 17" bir monitör almak artık mümkün.

Yanıt no 5- Yok öyle bir şey. Sen hiç dönen bir müzik CD'si gördün mü? O dönüş 1X. Yani 50 hızlı CDROM demek o dönüş hızının 50 katı demek. Sese mahkumuz.

Sen hala burda mısın? Hadi canım, hadi dışarı... Kapatıyoruz...

Sana birkaç sorum olacak. Al bunları cevapla sonra kaybol, zaten kıl kaparım gıcık şahsına, asabımı bozma benim.

saçma sapan mesajlar



Search Engin'in seçimi. Hem de 1000$'a...

-Intel Celeron 433 İşlemci
-Intel ZX Mainboard
-52X Goldstar CDROM
-SB Live Ses Kartı
-13.1 GB Quantum HDD
-15" Digital NI LR Monitör
-Creative TNT 2 Ekran Kartı
-64MB 100Mhz SDRAM
-ATX Kasa
-1.44 Floppy
-PS2 Mouse
-PS2 Keyboard
-56K Motorola Modem

Dünyanın en iyi bilgisayarcısı Kamer'de

Simgeler kullanmam. Komik olmam. İroniden uzak dururum. Etki etmem, tepki almam. Değişmem, değiştirmem.

Sanılanın aksine yazılara girmek çok zor olmamıştır benim için. İster oyun, ister köşe, ister bir mektup ya da sadece kendi kendime yazdığım bir "akıl notu"... Hepsinden önce, sadece, geride kalmış olan hayatımın tümünü yaşanmış her dakikasıyla göz önüne alırım, her anını yeniden yaşamaya çalışırım. İlişkilerimi, hayatıma girenleri, çıkanları, sıcaklığımı, soğukluğumu, kışını, yazını, ilkbaharında açan çiçeklerini, hatta sonbaharının başında kafama düşen uçurtmalarını ve de "sıcak gün hafif meltem kelebekleri"nin peşinden koşuşumu...

Bir yazıya girmeden önce, sadece, o ana dek geride kalmış olan tüm hayatımı düşünür, yeniden yaşar ve o an hissettiklerimle birleştiririm. Hepsi bu'dur. Yazılara girmek hiç zor olmamıştır benim için...

Girişten sonra, çok önemli benzetmeler yapmam. Simgeler kullanmam. Komik olmam. İroniden uzak dururum. Etki etmem, tepki almam. Değişmem, değiştirmem. Neysem o'yumdur. Ne söyleyeceksem, söyler, işim bitince, işim bitmiş gibi çıkar giderim.

Internet'i sevmem. İnsanı severim.

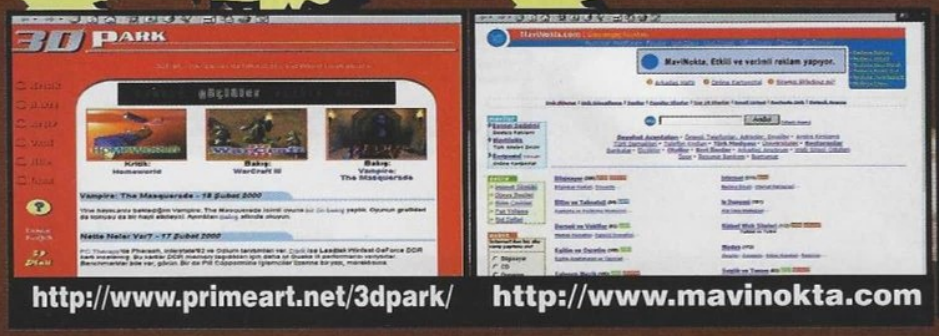
Durup dururken tepki vermez. Beni sevemez. Sevebilse de gösteremez. Bana zaman ayırmaz internet. Duyguları da yoktur. Kırmızı bir Ferrari'ye asla yalnız binmek istemem. Ya sevgilim olsun isterim yanımda, beni seven ya dostum olsun isterim. Muhabbetimiz çok da önemli değil. Dünyanın bir başka ucundan, Japonya'dan, Amerika'dan, Hindistan'dan ya da Grönland'dan olabilir örneğin. Benim Japonca bilmemem önemli değil, aynı parçayı sesi wattlarca açıp dinleyeceğimiz birileri... Internet belki onlarla aynı ortamda bulunmamı sağlayan bir araç olabilir ama sanmam ki internet'i seviyorum diye haykırayım ya da "ben onu böyle, o da beni şöyle seviyo" diyebileyim.

Kırmızı bir Ferrari'ye asla yalnız binmek istemem. Eski bir otobüs, varsa bir işim, "yaşamak gibi", bir yerden bir yere gitmekle ilgili, işimi görür benim. Ne selamet krallığı'na giden ne de gerçekten var olup bir yerlere gitmesi gereken hayli eski bir otobüs. Sadece içi beni sevenler, beni sevmeseler de benim sevdiklerimle dolu, eski, gri, camlarından soğuk giren, patlak tekerli, oto, büs... Hatta ben, kendi otobüsümün üstüne, kocaman bir egom olduğu için, büyük harflerle "En Büyük MUDER!" yazmışımdır ya da ona benzer bir şeyler. Ne en büyük ne en uzun, ne en çok sevilen, ne de başka bir şey olduğum için, sadece kocaman bir egom olduğu için, sanırım. Çünkü ben'i de çok severim ben. Ne çok başarılı ne de üstün bir varlığımdır, saygı duyulması gereken... Sadece zaman mekan kaygısız, eğlenceli bir dostumdur kendi kendime. Hoşuma gider bu olabilmek ve de daha da önemlisi, hoşuma gider hoşuma giden bir şeyler olabilmek...

Ne bir gün bitecek hayatımı bir gün'e sığdırmak isterim ne de hakkıyla yaşanmış bir günün hakkıyla yaşanmamış bir hayattan daha değerli olabileceğini gözardı ederim.

101'e,
bir kez daha
hoşgeldiniz.

MUDER
muder@gsmnet.com



http://www.primeart.net/3dpark/ http://www.mavinokta.com

AYIN SİTELERİ

Bir web siteniz varsa ya da kişisel bir sayfanız, tanıtılmasını istiyorsanız ya da sadece benim görmemi (bu kadar bencil olmayın, ehe) hemen 'a bir e-mail atın. Orada olacağım. Ve eğer gerçekten iyiyseniz, siz de burada olacaksınız!

3DPark – Egonuzun Oyun Bahçesi

Sık güncelleme, hız, içerik, oyunlarla ilgili son haberler, oyunlara ön bakışlar, kritikler, makaleler, donanım incelemeleri, röportajlar, linkler... Üstelik de Türkçe. Bazen insan "daha ne istiyorum" diye soruyor kendine...

http://www.primeart.net/3dpark/

MaviNokta.com

MaviNokta internet kullanıcıları için başlangıç noktası olmayı hedefleyen ve bunu başarmak için gerekli potansiyele sahip bir web sitesi olması yanı sıra, webmaster'lara sunduğu hizmetlerle de dikkat çekiyor.

http://www.mavinokta.com

Sizlerden Gelenler:

Deathclaw Slayers

Türkiye'nin en iyi Fallout sitelerinden, hatta en iyisi olduğunu söyleyebilirim... Polar, Yankee, Janken, Tailgunner ve Hades tarafından hazırlanıyor...

http://deathclaw.virtualave.net

SAYONLiNE

Mert Saydan, Burakcan Yakupoğlu ve Can Karakullukçu tarafından hazırlanan SAYONLINE çok büyük ve geniş bir site sayılmaz ancak aradığınız oyun hileleri, oyunlara ilk bakış, yamalar, oyun çıkış tarihleri gibi ayrıntılarsa bir uğramaya değer. (Mert, sitenizin çıkış noktası çok iyi ama güncellemek de gerekir sıkça, yoksa bir gelen bir daha gelmez kanımca... – Mud'üstü başı vazife adam)

http://www.geocities.com/mertsaydi/

Inmute

Kısa haberler (kitap, film, müzik, frp, magic), film incelemeri (Fight Club ve Matrix), Müzik (Punk / Rock tadında, çok iyi de linkler var) gibi atraksiyonların yanı sıra kişisel bir sayfa olan Inmute, farklı

dizaynıyla dikkat çekiyor. Hızı da iyi, yeni bir sayfa olduğu için üzerinde biraz daha çalışılması ve içerik açısından genişletilmesi gerekiyor (derim), ancak yine de "az hit alsa da konuyla alakalı insanlara yararlı bir sayfa yaptığıma inanıyorum" diyen webmaster'ı gibi, ben de ziyarete değen bir çalışma diyorum...

http://members.xoom.com/inmute

INBOX

Evren'cim (**Bal**), LOTR Movie hakkındaki görüşlerimi biliyor olman gerekiyor sanırım (yer darlığı sebebiyle kafadan muhabbete girme taktiği yaptım). Beynimde bir geri sayım script'i var, sürekli işliyor... Örneğin bu gün, yani 17 Şubat'da, bana yazımı iki gün geciktirdiğimi işaret eden ve bunun için şu an trenle Ankara'ya gelmekte olan Zebani Script'inin (hep rötar yapar, onun için çok rahatım şu an) hemen yanında duran bu gerisayım script'i 677 günü işaret ediyor (aşağı yukarı Zebani'nin Ankara'ya ulaşacağı vakitler). Sabır script'imse çoktan taştı ve beyin duvarlarımı zorluyor dışarı çıkabilmek için... (Neyseki kafam çok kalın da sızdırmıyorum hiçbir bilgiyi). Bu arada http://www.muder.com/tolkien'i gördün mü diye de sormak isterim...

"**Osmanabi**" (**Osman Tataroğlu**), uzun mailini yer olsa da yayınlayayım, yanıtlayayım isterdim. (sen yayınlama demişsin ama ben yine de küçük bir kısmını aldım bu ayki köşeye:) "*...bu arada GAMESHOW'un eski sayılarını karıştırıyordum. Fifa98 yazını okudum ardından da Fifa2000. Sen degişmişsin. Ciddi diyorum. En az benim kadar. Büyümüşsün. En az benim kadar... [Çok romantik oldu di mi?]. Eski muder benim bildiğim en profesyonel amatördü. Ama şimdi amatörlüğün kalmamış. Sanma ki bu kötü bişey benim için. Sadece eski daha güzel geliyor bana. Şimdi ise gayet kibar ağırbaşlı ve düzenli bir grafik çiziyorsun gözümde. Ya eskiden öyle değildin desem olmayacak şimdi. Ama kısaca söyliim eskiden daha bi tatlı geliyordu bana senin yazdığın yazılar. Daha bi içtendi. Şimdi nooldu bilmiyorum. Eski tadımı kaybettim galiba. Ama yine de degişmiş misin, degişmemiş misin onu de sen bana...*"

Yer o kadar az ki, mektubun bu küçük kısmının yanıtı için bile "lütfen gelecek sayıya bakınız" diyecektim az daha. Değişim... Önce Fifa'98 oyna, ardından Fifa 2000, onlar bile değişiyor bak (bununla da, kaçamak yanıtta sınır tanımam demek istedim sanırım). On sene önceki Metallica'ya bak, şimdikine bak. Bense, değişmedim hiç dersem, sana katılmazsam, sakın inanma bana. Samimiyet, içtenlikse konu "her anı hayatımın %100 MUDER" her zaman derim (ya da şimdi ilk kez dedim ama, öyle, inan bana, her zaman) En kısa yanıtı nasıl olurdu bilemiyorum ama belki doğru ve en kısa'sı "hayat"...

"*Bu arada şunu söyleyeyim Larry 7 yazısı tüm GAMESHOW'larda en çok güldüğüm yazılardan biriydi dalga geçmiyom :) Bi de bi keresinde Amiga dergisinde sana laf atmışlardı. Muder ismi için çok düşündün mü diye falan o olay neydi?*" diye soran "**Pis Adam**" (Değişik bir nickname olduğunu söyleyebilirim şu aşamada, ehe), sağol varol diyorum. Amiga Dergisi olayına takıldım, altı hatta yedi sene önceki böylesi ayrıntı bir olayı nasıl hatırlarsın? Çok şaşırdım doğrusu, tebrik ederim. "Inexesi" diye bir köşe vardı o dergide, ismi çok aradınız mı diye sormuş, yanıtımı almıştım o dönem (o dönem komik gelmişti – hala da komik bakınız değişmemişim ehehe). Larry 7'ye gelince en azından oyun açıklamaları tarihinde erişilemez bir yerde olduğu kesin. Ama "ne açıdan" onu bilemiyorum ;o)))

Doğan (**Öztürk**), mailin için teşekkür ederim. Ben de istiyorum köşe dört sayfa olsun ama Zebani (trende, ehueheuhe, "Zebani trende", ehuehe ay ya çok komik oldu) ve MEG de bitiyor olay (bu kez MEG'i de karıştırdım olayın içine, ehe) **Kaan**'cım (**Özcan**) senin half-life'lı mailin ve **Emre Emir**'cim senin üç mailin de yer darlığından kaynıyor bu ay, "manual" yanıt yapacağım sizlere en kısa zamanda. **dayRaZoR**, **Kerem'KaReeM'Barlak** ve daha bir çokları için de bu "manual yanıt" olayı geçerli, en kısa zamanda... **Sezer**'cim (**Islakoğlu**) senin oyun sayfası konusunu da gelecek ay'a sarkıtmak zorunda kaldım, kusuruma bakmayasın...

BUILDER'S

Bu ay siz webmaster'lara (vapurda bishe satan adam gibi oldu bu giriş de, ehe), ücretsiz "hosting" için 'u, ücretsiz fontlar için... 'u, ücretsiz "istatistik servisi" için, 'u ve ücretsiz sayaç içinse 'u tavsiye ediyorum. Tek cümlede bir site için gerekli olan pek çok şeyi edindiniz. Peki ya o "bir site"yi nasıl yapacaksınız? Bir HTML editörü'ne sahip olmak iyi bir başlangıç sayılabilir sanırım. Favori HTML Editörlerimden CoffeeCup'ın 8.0 version'ı ayın yenileri arasında... ve hatta CNET ve ben yalan söylemiyorsak (ki asla söylemeyiz) 1 milyona yaklaşmış download edenler... kişisel görüşüm hala "1-4-All'a - - rakip tanımam" yönünde ama bu da çok iyi bir editördür... (5.7MB –)

GAMESHOW ICQ Ring

ICQ Ring hızla devam ediyor yoluna.

Hızlı iletişim, o ayki oyunlardan ('default topic' yaptım, ehe) ya da sadece havadan sudan konuşmak için, Ring'e katılın... Bunun için Troll'e, (bana değil Troll'e, çünkü bu GAMESHOW ICQ Ring'in Ringmaster'ı Troll, ben sadece elçiyim) ICQ numaranız ve nick'inizi içeren bir e-mail atmanız yeterli...

"*Tüm acılarınıza son verecek olan*", **HANCI**, bu ayın başında, ortasında, sonuna doğru kitapevlerinde yerini alacak diye umuyorum ama söz vermiyorum. Söz verip tutamama şampiyonu MUDER gelişmeler ve daha ayrıntılı bilgi için bu adrese bakmanızı tavsiye eder (oh, yırttım galiba):

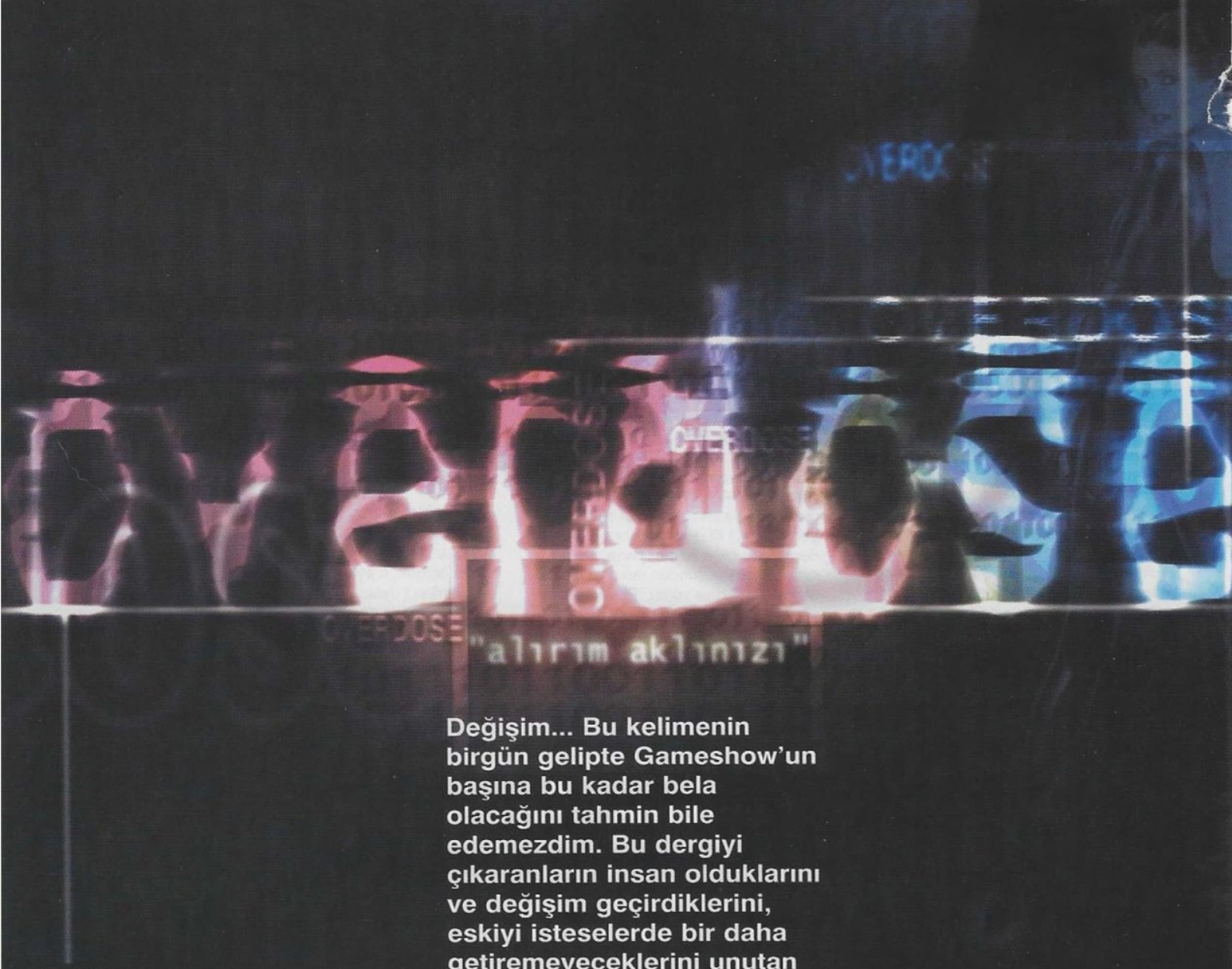
Ücretsiz, özel, güvenli, zahmetsiz, hayatboyu limonata için (ne limonatası? Bildiğiniz limonata değil... ayrıntılar gelecek ay bu satırlar arasında) 101'e yazın: 101@muder.com

Ve tabii internet'le ilgili her şey için... Hatta neden hala iki sayfa bu köşe sorularınız için bile... ;o)

İyi bakın kendinize...

MUDER

Internet'i sevmem, insanı severim. Durup dururken tepki vermez. Beni sevemez.



Değişim... Bu kelimenin birgün gelipte Gameshow'un başına bu kadar bela olacağını tahmin bile edemezdim. Bu dergiyi çıkaranların insan olduklarını ve değişim geçirdiklerini, eskiyi isteselerde bir daha getiremeyeceklerini unutan bazı okuyucuların kızgın tavrını anlayamadım. "Biz eskiyi isteriz, çünkü eski kafalıyız" diyerek tüm Gameshow okuyucuları adına konuşma yetkisini kendinde bulan bir okuyucunun mailini gördüğüme inanamadım. "Bu dergini ismini değiştirin çünkü bu Gameshow değil" konulu bir maile yazacak cevap bulamadım. Gameshow'u sadece bir kere görüp inanılmaz bir önyargıyla ahkam kesen kişinin söylediklerine katlanamadım. Sabahlara kadar çalışıp dergi yapmaya çalışan insanların neredeyse suçlu olduklarına inanan okuyucuların var olduğunu kabul edemedim. Biz bunları hakedecek ne yaptık?

[Kapanma ihtimali üzerine bize sonsuz destek olan ve mantıklı eleştirilerde bulunup bunu bizlere ileten duyarlı Gameshow okuyuclarına burdan sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum]

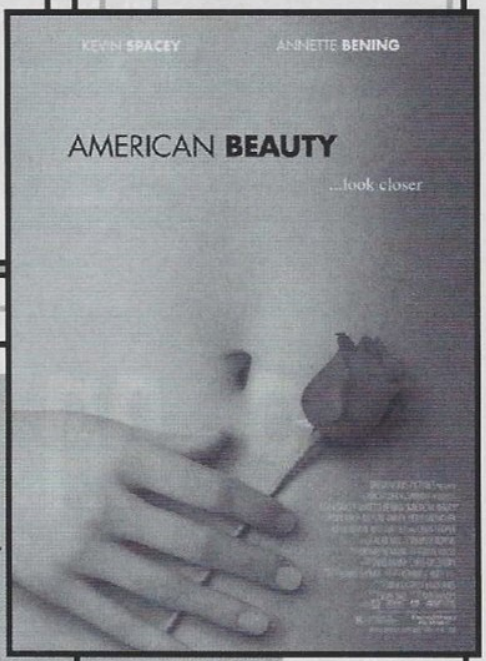
AYbAŞI

aylık kültür sanat aktiviteleri.

kitap Einstein Kesişimi - İthaki yayınevi

Fantastik edebiyatta patlama yaşanan ülkemizde ünlü yazarların çok satan kitaplarının birbiri ardına basılması güzel bir olay [durumun 50 sene sonra Tolkien'la başlamış olmasını da unutmayalım!]. Bu kitaplardan birisi de Samuel R. Delayn'nin zamanında çok satan ve çok beğenilen Einstein Kesişimi adlı eseri. Kitabın konusu ilginç: Uzak bir gelecekte yeryüzünden silinmiş insanoğlu'nun yerine mutasyon geçiren tuhaf ve ilginç bir ırk yerleşir. Romanın kahramanı olan Lobey farklı görünüşü ve sihirli melodiler çıkaran palasıyla kendisinin bile ürktüğü bir yolculuğa çıkmak zorundadır. Fantastik edebiyatın olmassa olmaz yolculuklarının en şiirsel olanlarından olan roman sizi dosdoğru lobey'in dünyasına götürecek. Bu nefis kitabı kaçırmayın diyorum.

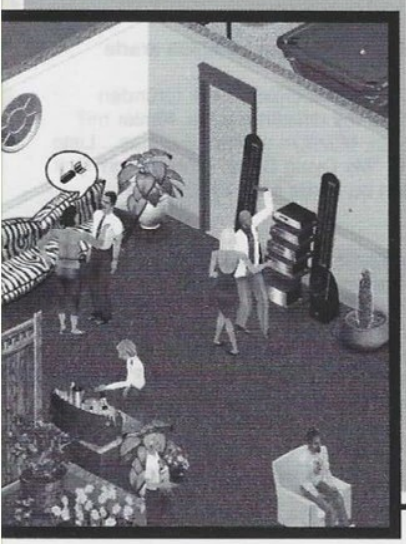
sinema American Beauty

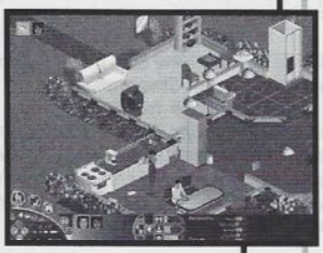


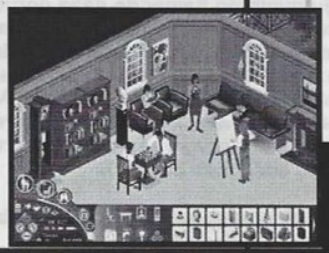
Duyduğum ilk anda gitmemeye karar vermiştim. Sonra oyuncularına bakınca Kevin Spacey'in olduğunu gördüm. En beğendiğim erkek oyuncu bir film yaparda ben gitmez miyim? Hemen belirteyim nefis bir film. Oskarı alması kaçınılmaz gibi ama ordaki akademi üyelerinin ne haltlar karıştırdığı da bilinmez. Neyse.
Film Amerikan ailesine bir bakış atıyor. Ama ne bakış. Nerdeyse idealist bir bakış bu. İlk seyrettiğiz de "bu kadar da değildir canım" diyeceğiniz olaylar, konuşmalar ve sahneler var. Amerikan ailesi daha önce de sinemaya konu oldu ama bu film şimdiye kadar ki aile filmleri içersinde en cesur olanı. Oyuncularıyla [özellikle esmer Jane'e aşık oldum. Sarışın olan aptal!], senaryosuyla, diyalogları ve kurgusuyla hatta Kevin Spacey'iyle dört dörtlük bir film. Gitmeyene ayıp olsun:))

oyun The Sims

Bakalım nasıl olacak. Çok zor bu yaptıkları. İlk duyduğumda The Sims için bu tepkiyi vermiştim. Öyle ya yaptıkları bir uçak simulasyonu değil, hayatın simülasyonuydu. Bu ay geldi ve ben de elim titreye titreye koydum Cd-Rom'a. Çok güzel olmuş. Karışık hem de oldukça karışık bir oyun beklerken gayet sade ve bi o kadar da oynanabilir bir oyun çıktı The Sims. Bu oyunu keşke zamanında bana "ne olmak istiyorsun evladım" dediklerinde çıkarsalardı. O zaman bu oyunu oynar, yaşantımı simüle eder ve şu cevabı verirdim: Aile babası [oynamak çok zevkli de:)). Bu oyun hemen alınmalı diyorum







müzik SENTENCED - Crimson

Sentenced'ı Amok albümünden beri takip ederim. Fakat Amok ve Down albümleri iyi olmasına rağmen nedense birşeylerin eksikliğini hissetmişimdir hep. Fakat 98'de çıkardıkları "frozen" ismi gibi kalbimi donduran, dinamik yapısına rağmen karamsar bir hava sunan nefis bir albümdü. Sentenced için zirve olarak kabul edilen bu albümden sonra acaba ne yapacaklar diye düşünüp dururken yeni albümleri "Crimson"ın çıktığını duyduğumda çok heyecanlandım. Bu finlandiyalı soğuk delikanlılar yine nefis bir albüme imza atmışlar. Frozen kadar olmasa da bütün şarkı düzenlemeleri, alt yapıları ve sundukları melodik derinlik hiç değişmemiş. Finlandiyanın havasından mıdır nedir, en hareketli parçalarında bile bir hüzün taşıyan ve bunu bağımlılıkla dinleten tek grup Sentenced. Son albümde birçok hit parça var. Özellikle Fragile, No more beating as one ve Killing me killing you parçalarını tekrar tekrar dinleyeceksiniz. Hemen alın.

mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup mektup

MEKTUP

Ve mektup kısmı başlıyor. yine karşınızdayım işte. Bu ay yine mektup yağdı overdose'a yani mail! Sadece 1 disket geldi. Bu durumda sanırım Mail sistemi mektup yollamak için en iyi ve en kısa yol. O halde sizden ricam artık mektupları mail olarak yollamanız olacak. Şimdi buyrun:

iste en can alıcı kısım BAŞLIYOR

soRU, cEvAP, MAvra, HikaYe...Herşey

SELAM BE ZEBANİ!
Herşeyden önce şunu belirteyim : Benim Türkçem kötü biliyorum, n'apalım zaten TM de seçmicem yani çok da önemli diil benim için. Bu arada girişlerim etkili olmayabilir ama sen asıl sorulara bak! Gerçi onlar da bomba olmayabilir o zaman sen bi arkana bak baklim. Ah uçtu yavrucak havaya, yasık.

Zebani: Bomba gibi bir giriş yapmışsın diycektim az kalsın ben de. Şu TM seçmeyeceğim dediğin üniversite sınavında Türkçe-Matematik seçmeyeceğin anlamına geliyorsa yanılıyorsun derim. Ne seçersen seç başında Türkçe var bi kere. Onun için Türkçe önemli anlayacağın. Yoksa değil mi. Yoksa sınav sistemi değişti mi? Türkçe seçmeme gibi bir şansın var mı? Ne biçim bir başlangıç oldu ki bu böyle? Sanırım hemen cevaplara geçmem zorunluluk oldu:

1) Geçen gün bizim bilgisayarcıya gittim dedim ki: " Baba bana bi RPG öner Zebaniye söyleyince çok kızıyo, bi de onnarın bi dümbük var tavsiye yazarı o da hala daggerfall falan dio hatta Darkstone tavsiye edip Fallout 2 nin screenshot'ını koyuyo(bknz. sayı:200001 OCAK 2000 tavsiyeler bölümü) falan ööle takılıyo." o da verdi elime Tormenti bi baktım ulu oyun Fallout'un yapımcılarından (BlackIsle) hatta Interplay de girmiş işin içine, dedim "Baba alıom bunu". Harbi esaslı bi oyun çok ilginç şeyler var. Şimdi gelelim sorumuza: Yav ne iş bu oyun Aralık'ta çıkmış siz hala Baldurs Gate 2, Diablo 2 diyonuz, şu oyunun bi açıklamasını yapsanıza babalar gibi oyun!
Zeb: O gittiğin bilgisayarcı sana "Git tavsiye köşesine bak" deseydi ne yapardın acaba. Bu tavsiye vermeme işini abartmaya karar verdim birden. Bundan sonra bilgisayarcılara da bir fermancı gönderip [kimdi onlar?], sert bir fermanla [türkçesi neydi?] artık tavsiye verilmeyeceğini, aksi halde kellelerini Edirnekapıda ki burçlara asacağımı [neydi oranın ismi?] bildireceğim. Böylece artık kimseden tavsiye alamayacaksınız. Tavsiye köşesindeki resim yanlışlığı bendenize aittir. Tavsiyelerin niteliksizliği ise yazarına ait. O kişiyi de asacağım yakında zaten. Torment çok güzel oyun. Bu ay açıkladık. Tavsiye ederim [ay ne yaptım ben?]

2) Bir müzik bir bilgisayar gitcem kararlıyım. Apocalyptica hakkında düşüncelerin?
Zeb: Hmm. Demek kararlısın. Ama ilerleyen sorularda bunun silik bi karar olduğu anlaşılıyor. Kararın neresinden dönsen kardır. Yok bu böyle değildi. Neyse. Apocalyptica bence ilk orijinal fikrinden sonra bunu devam ettirmemeliydi. Yani işi tadında bırakmalıydı. İlk albümlerinde Metallica'nın parçalarını mükemmel yorumladılar. Hele "Harvester of Sarrow"u utanmasam metallica'dan daha iyi çalıyorlar diycem bu da olmayacak. Fakat bacaklarının arasındaki o kocaman aletle [sakın düşünmeyin] Metallica parçaları çalmak her babayiğidin harcı değil. Sanatçı babayiğit bunlar.

3) Fifa 2000 konusunda iddalısın galiba dur şu okuldaki turnuvayı bi kazanayım sana da gelcem. "ELDİVENİ ÇIKARIR ZEBANİ'NİN İKİ GAŞIN ORTASINA YAPUŞTURUVERİR" Bu arada ben kendi bilgisayarımı çok seviom başka bilgisayarda oynamam annican. MODEM (parası girio ama).
Zeb: Bak sana çok basit bir gerçeği ifşa edeyim: beni Fifa 2000' de yenemessin. Sen daha okuldaki turnuvalarla uğraşırken, ben geçenlerde Fifa 2000 galaksi turnuvasını kazandım [turnuvanın nerede yapıldığını sorma lütfen]. Şimdi beni yeneceğini nasıl söylersin? Söylemekle yapmak arasında dünya kadar fark vardır. Burda ise bir galaksi farkımız var. Yaşama sevincini alırım, hiç acımam:))

4) İlle de müzik: Yaw sen hep metal mi takılırsın yani ne biliim arada Cranberries falan dinnemez misin?
Zeb: Hayır başka tür müzik dinlemem. Çünkü dinlediğim müzik türünden sonsuz memnunum. Ama arada bir Cranberries dinletirler bana. Kimler mi? Başta Engin olmak üzere Radyo, Televizyon, Müzik marketler, Beşiktaş... Liste uzuyor. Sen arada ne dinlersin? Mesela bi "My Dying Bride" dinledin mi? Çok ama çok şey kaçırmışsın (dinlemediğinden bu kadar emin olmama ne diyorsun:))

5) Şu günlerde Kamer'de daha dorusu Gameshow yazarları arasında ne oyunlar oynanıyo? Buarada annadıım kadarıyla yine aşmış bi oyun buldunuz Şubat sayısı daha ortalarda yok!!!
Zeb: Şubat sayısının ortalarda olmamasının sebebi mali krizde olmamızdı, oyun değildi ama biz hala deliler gibi Age Of Kings oynuyoruz. Sürekli birbirimizle savaş halinde olmamız gerektiğine inanmışız ne yapalım? Şöyle yok mu barış, sevgi ve kardeşlik üzerine bir oyun? multiplayer oynanan. Tavsiye eder misin bana? :))

6) Müzik sorusu kalmadı n'apalım biz de Barış Mançoyu yadedelim *Barış Manço'yu yadeder*

Zeb: Ya işte kalmadı di mi? Kararlılık buraya kadar. Kararlılık çok iddialı bir kavram. Dikkatli olmak gerekir. Onun altında ezilmemek gerekir. Onu cesur bir şekilde taşımak ve korumak gerekir. İnsan sınırlı bir yaratık ve elbette yarrattığı kavramlarda sınırlı ve kusurlu oluyor. Niye bu kadar uzattığımı sorsaydın, mesaj verme kararlılığı içersindeyim diyecektim. Ama artık demem bile... Israr etme [susayım artık!]

7)Hoca KabloNet konusunda ne düşünüosun? Kamer'de var mı mesela?
Zeb: Kablonet henüz almadım. Aldıktan sonra daha net bişeyler söyleyebilirim ama edindiğim bilgilere kendi yorumumu eklemekten çekinmeyeceğim: Bi kere hız konusunda pek iyimser değilim. 64/16 kbps hız pek de öyle ahım şahım bişey değil. Yani işin içine kablo giriyorsa hızın daha büyük olması gerekiyor. Timur Amerikada saniyede 500 küsur kbps'lik bir hızla bağlanabiliyorsa burdaki kablonet'in de 500 olmasa bile yarı hızda olması gerekiyordu. Yine çeşitli bilgilere göre çeçenistana giren rus birlikleri, ay pardon...:) gündüz vakitlerinde 64' olan hız gittikçe düşüş gösteriyormuş, yani iyi hizmet diye yırtınan ama hiçte iyi hizmet veremeyen bir ISP'den [aslında birçok ama şimdi isim vermeyeyim] farkı kalmıyor. Çok çok yakında bende kabloya geçiyorum o zaman daha net bişeyler söylerim, hatta bi dakika kablocular geldi...

8)Duyuru: A4 Tech almadıysanız hemen alın Quake vb oyunlarda 1 numara bi de whelllardan birini cycle weapon yapınca dadındam yinmez walla!
Zeb: Walla o tekerlekli mouse'lardan bende de var ama Quake tipi oyunlar bana 5 numara büyük. Ayrıca o oyunlar Mouse, keyboard katili. Zaten öyle abidik gubidik arenalarda birbirini kovalayıp öldürmekten zevk alma üzerine bir makale yayınlayacağım. Ama Gameshow'da değil, Time dergisinde basılacak ve üstelik ibranice olacak:))

9) GAmeshow ICQ ring: Neden ACTIVE LIST diil?(dam üstünde saksaan el eline ICQ'yu)
Zeb: Evet neden değil. Bu konuyla bikaç zibidi arkadaşımız ilgileniyor, onlara ileteceğim, hatta burdan iletiyorum, neden active list değil. Acı çektirmekten zevk mi alıyorsunuz siz insanlara? Hadi bırakın hemen o işi ve active list yapın [daha ben bile üye olmadım ama bu konu dışı].

Aslında daha soru çok ama Zebani'nin ince uzun makasından kortuğumdan kesiom. Hadi Selam-ın Çauv.
Sero "Gringoire"
Artık makas kullanmıyorum, Baltaya terfi ettirdim sağ elimi. Bazı mektuplar haddinden fazla zararlı olmaya başlıyor sağlığım üzerinde ama seninkini hiç kesmemişim. Unuttum galiba. Neyse bak şimdi **"OVERDOSE'A MAİL YAZMAYANI, HEMDE WORDPAD'DE TÜRKÇE YAZIP, RTF KAYDEDİP GÖNDERMEYENİ KURT KAPSIN"** tamam mı? duydun mu beni? herkese duyur bunu. Kurtlara da duyur...

SELAM ZEBOŞ
Gameshowu 28. sayısından beri alıyorum ama bu sana ilk mektubum **pardon e-mailim. Gameshowu yeniden çıkarmanız beni ve bütün gameshow okurlarını gerçekten çok sevindirdi.Böyle güzel bir derginin bir daha çıkmayacağını biliyordum. Okurlarla olan diyaloğunuz gerçekten çok iyi.geçen sayıda dediğin gibi mail'imi wordpad de yazdım ve "zengin metin biçimi" ile kaydettim. Ve overdose a mail yollamayanın bilgisarayına virüsler girsin inşallaaah.Neyse sorulara geçiyim:**
Zebani: Dur geçme! Şuraya bişeyler yazayımda öyle geç. Amma acelecisin yaw! Demek buraya ilk defa yazıyorsun. Ben ilklere neler yaparım biliyor musun [sorularını cevaplarım:)]. Yalnız yukardaki girişte bir cümleye takıldım: **"Böyle güzel bir derginin bir daha çıkmayacağını biliyordum"**. Burda bi hata mı var yoksa benim anlamadığım başka birşey mi anlatılıyor? Benim bildiğim öyle güzel bir dergi var ve bir daha çıkmıyor ve ben de bunu biliyorum. İsmi Şizofrengi. Nefis bir dergiydi. Bundan bahsetmiyorsun di mi? Ay ben de saçmaladım hadi geçelim cevaplara:))

1-) Ben yeni bir internet kullanıcısıyım. Ama internete bağlandığımdan beri bilgisayarla başım dertte. İnternete bağlanmadığım sürece bilgisayarım gayet güzel çalışıyor ama internete bağlanınca bir bilgisayar kilitleniyor, bir windows koruma hatası diyip kendi kendine kapanıyor. Hayır bişey değil iki saat chat yapıyoz tak diye kapanınca herşey boşa gidiyo. Ne olur yardım et.

"sorununuz ne olursa olsun, her yere danıştıktan sonra bir de **Overdose'a** danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, belki de gerçek çözüm hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur

HAZIR MISINIZ?

Zeb: Hmmm, bilgisayarını vurmaktan başka çare yok:)) Şimdi o sorunun sistemin artık biraz "şişmiş" olmasından kaynaklandığını belirteyim. Aslında çözümü var ama pek efektif değil. Bazı sistem dosyaları böyle hatalar verdirebiliyorlar. Genelde bu hatalara "exceptions" deniyor. Bunların hepsinin açıklaması için sana süper bir internet adresi vereyim: www.windrivers.com'dan "exceptions" bölümüne gir ve sendeki hatanın kodunu orda ara. Bir sürü report edilmiş ve çözümü verilmiş hatalar var. Fakat yine de sistem dosyalarından o hatanın kaynağını silsen bile başka bir hata çıkabiliyor. Yani bu bir zincir. Yine de denemeni tavsiye ederim. Böyle sorunları çözen efsane insanlar varmış. Aaaa bi dakika sen internete bağlanamıyordun di mi? zaten sorunun buydu. Eeee o zaman "format c:" komutunu bir dene bakalım ne olacak [sakın:)))].

2-) Sen tavsiye etmiyon bari ben tavsiye edeyim: Faust çok güzel mutlaka alıp oynayıııııııııııın!(okura hizmet)
Zeb: Duydunuz okurlar. Bende beğendim bu hizmeti. Başka neler tavsiye edebilirsin biz okurlara [yüzsüzlüğün bu kadarı!]

3-) Kahpe bizansa gittin mi? Nasıldı? Güzelmiydi? Tavsiye ediyonmu? Sen kimsin? Ben ne yazıyom? gak guk!

UYUZ OLURUM

Bu ay benden...

1-Her türlü lüks bahaneyle yazısını geciktiren birkaç yazara.
2- Yazıyı vermek için son günü hatta baskı gününü bekleyen birkaç yazara
3- yazması gereken yazıyı saçma bir bahane ile yazmayıp tatile giden birkaç yazara
4- Gameshow'a yazı yazmaya gelince aniden işi çıkan birkaç yazara
5- Gameshow'un geç çıkmasına yazılarını abartı geç vererek sebep olan birkaç yazara...
6- Yazı yazma heyecanını kaybetmiş olup üstüne de yazıyı geç veren birkaç yazara
7- Orda burda sürtüp eğlenen ama iş yazı yazmaya gelince sorunlardan bahseden düşüncesiz birkaç yazara
8- Şu kötü günlerimizde bize en çok destek olması gereken ama nedense şeylerinde fındık kırmayı daha çok önemseyen bencil birkaç yazara...
9- Bunların üzerine hala küstahça konuşan bir yazara
10- Hala terbiyesizce sırıtan birkaç yazara
11- Birkaç yazara

UYUZ OLDUM, OLUYORUM. UMARIM İÇLERİ RAHATTIR!

CAN ALICI AÇIKLAMA

(tekrar)

Gönderdiğiniz Maillere herşeyden önce teşekkür ediyorum. Fakat çoğunda sorunlar oluyor. Kısaca onları açıklamak istiyorum. Lütfen ama lütfen mail gönderirken dilbilgisi kurallarına uymayı ve de en önemlisi Türkçe karakterlerle yazılmış olmasına dikkat edin. Çünkü bunları düzeltmek o kadar çok zaman alıyor ki dergi bu yüzden geç bile çıkabiliyor [ciddi söylüyorum]. Ayrıca Lütfen mailleri Mail penceresine yazarak değil, Wordpad'de [bu en önemlisi] yazıp "zengin metin biçimi" ile kaydederek [gavurcası "rich text format"] gönderin. Çünkü sadece text olarak gönderdiğiniz mailler'de baş belası olan ve asla düzelmesi mümkün olmayan "Enter" hataları oluşuyor. Dünyanın en sabırlı insanı bile onları düzeltmez. Bu yazdıklarımı ciddiye alacağınızı umuyor ve üzülerek mail penceresindeki ve "zengin metin biçiminde" olmayan mailler'ı dergide basamayacağımı belirtiyorum. Söylediklerim zor şeyler değil. Nefes almaktan daha kolay hatta! Teşekkür ederim.

Zeb: Bir soruya amma da çok soru sıkıştırma taktiği daha önce denendi ama sen yenisin şimdi. Sıradan cevap vermeye çalışacağım. Cevapların bazıları yanlış olabilir, komik olabilir hatta bazılarının cevapları bile olmayabilir...tamam sustum. Kahpe Bizansa gitmedim, gitmem de. Türk sinemasına karşı bir önyargım var benim. Şimdiye kadar seyrettiğim en iyi Türk filmi "Muhsin Bey"dir. Zaten seyrettiğim tek türk filmi [yalan:))]. Nasıldı ve güzelmiydi sorularına ise verecek cevabım yok. Demiştim sana. Ben Polat yarışçı ve hemen bir sonraki soruya geçmek istiyorum. bu ne be?

4-) Gelmiş geçmiş 5 oyunun sıralamasını yapsana.
Zeb: Sıradan cevap vermeye çalışacağım. Cevapların bazıları yanlış olabilir, komik olabilir hatta bazılarının cevapları bile olmayabilir...he he tamam sayıyorum ama bu çok zor bir soru. Ayrıca eksik bir soru. Gelmiş geçmiş bir sürü 5 oyun var. En iyi 5 oyun mu? en kötü 5 oyun mu? ne? soruyu tam olarak alamassam nasıl cevap verebilirim ki [oh be yırttık:))].

5-) Overdose eskisi gibi niye ayrı olarak çıkmıyor.
Zeb: Çünkü biz bir bütünüz. Ayrı olmakta neymiş öyle? Birbirimize sımsıkı sarılmaktan başka çaremiz var mı? [Cevaba bak!]. Walla planlarımız arasında var. Zamanı gelince olacak. Sen niye ayrı çıkmasını istiyorsun? [bak yaaa!]

6-) Kusmuk köşesini kim yazıyor?(nostalji eheheh)
Zeb: Orayı her ay bi okuyucu yazıp gönderiyor. Biz de beğenip basıyoruz. İstanbul dışında oturuyor ve yazıdaki gibi bir çırağı var. Geçenlerde dövmüş onu. İnanmıyor musun bana? :))

7-) Poster verin. (cd bitti şimdide poster diye tutturucaz)
Zeb: Ben çok merak ediyorum. Acaba dergilerin verdiği posterler bi şeklide değerlendiriliyor mu? Ya da nasıl değerlendiriliyor? Önce bunun cevabını bilmeliyiz ki poster verebilelim [şimdilik veremiycez demeye dilim varmıyor:)]

8-) Yaa Kamer bize çok uzak kaçıyor anadolu yakasına Kamer açılacakmı?
Zeb: Soru yine eksik. Anadolu yakasının neresi? Anadolu yakasında Kamer bilgisayar var ama yeri gizli. Yani sen nerede oturuyorsun? Önce bu tip cevapları bilmeliyiz ki [ay ay tamam susuyorum. Hayır açılmayacak!]

9-) Anlamıyorum herkes starcraft diye tutturuyor bence tiberian sun ondan on kat daha güzel . Ama starcraft şimdi yapılsaydı tiberian sun dan daha iyi olurdu. Buda bir gerçek.
Zeb: Bu tartışmalı bir durum. Tiberian Sun o kadar reklamın ardından fos çıktı bence. Yani dağ fare doğurdu. Son derece klasik bir RTS olmasının yanısıra herhangi bir yenilik bekleyen bizler sadece gelişmiş grafikler ve saçma sapan birimlerden başka bişey bulamadık. Biraz daha zekaya hitap etmeliydi. İşte Starcraft'da bu var. Kazanmak için iyi oyuncu olmak gerekiyor. Neyi nereye ne zaman kuracağını bilmek gerekiyor. Starcraft'da kazanmak için uygulanacak "n" tane varyasyon var [tamam abarttım ama çok var]. Tiberian Sun bu yönden sınıfta kaldı. Demo'da ki kadın haricinde hiçbirşey güzel değil malesef [konuyu da kadına bağladım ya artık, bi dayağı hakettim:))].

10-) Bana iyi bir çorap markası tavsiye et.Alıyom iki günde altları deliniyo. (tavsiye köşesine baktım yoktu)
Zeb: www.çorap.com.tr/kaliteliçoraplar/index.html

Way bea! epeyde soru çıkarmışım haa. 1. soru benim için çok önemli , lütfen cevapla. Hadi BYEEE!
Mehmet Selim Bekil
Birinci soru haricinde pek de soru çıkaramamışsın aslında ama yine de sen şuna dikkat et: **"OVERDOSE'A MAİL YAZMAYANI, HEMDE WORDPAD'DE TÜRKÇE YAZIP, RTF KAYDEDİP GÖNDERMEYENİ EN GÜZEL UYKUSUNDAN KORKU DOLU KABUSLAR'LA UYANSIN".** Bu senin içinde geçerli.

SELAM ZEBANİRİ!,
Şimdi hiç bi giriş yapmadan yazıya girdikte sonra sorular öncesi paragrafında bahsedeceğim konuya yani fight cluba girmek(beni harcarlar ama yinede girecem)istiyorum. Şindik ben bu filmi en kolay benim gülüşümü bile değiştiren(yeni gülüşüm Lou'dan dayak yiyen TYLER gülüşü(niahhahhahhuu))film olarak tanımlayabilirim.Düşünsene zebo öyle bi kız arkadaşın var ki fight club'ı birlikte izliyosun ve film çıkışı kız"nihaaha(niye böle gülüyo bu kız dayak mı yemiş???)oha be amma filmdi" diyo. Bu durumda en mutlu insan sen olmazmıydın ve kıza sarılmazmıydın?(sarıldığın anda karşında 3-5 binanın yıkıldığını görmek istemezmiydin(höö?)din din din neyse fazla uzatmıyım anlatamıcam filmi ne kadar benimsediimi.Sorulara geçelim:
Zebani: Film seni dayak yemişcesine etkilemiş bunu anladık. Ama o kızın filmden sonra naralar atıp "oha be amma filmdi" demesi filmden pek bişey anlamadığını gösteriyor. Filmin alt metin olarak neler anlattığından çok görüntülerini [ya da her neyse] beğenmişe benziyor. Neyse! iyi ki öyle bir kız arkadaşım yok. Umarım senin de yoktur [ehe ne demek bu be?]

1) Bugün ayın 6 sı nerde bu şubat sayısı yaavf?
Zeb: Şubat sayısı cilt olarak çıktı senin haberin yok mu? O zaman senin bu mektubunun basıldığından da haberin yoktur. Çık artık şu filmin etkisinden. Yoksa bi dayak da benden yiyeceksin :))

2) Filmde (fc) tylerın tek karelik görüntülerinin yerlerini söyle?(o sondaki koca şey hariç(zaten heralde o başkasına ait!))
Zeb: O filmin sonundaki koca şey David Fincher'e ait. Telefon açıp söyledi bana. Bende biliyorum dedim [ay ne dedim:)))].

3) Ben bu mektubu bi oyun dergisine mi gönderiyorum?(eğer öyleyse niye böyle sorular soruyorum?)
Zeb: Zannediyorum o koca şeyi görmek senin kafanı karıştırmış biraz. Kendine gel hadi. O kadar sorun yapma bunu. Önemli olanın

Bilsisayarının bu teknolojik hızla yarışması mümkün değil biliyorsun! bir süre sonra o da teknolojini ruhsuz mezarlığına oynadım ama inanki dosyalarını da silmişim

mail ve HikaYe KAmpanyaSı sürüyor Lütfen gereken ilgiYi GösteRELİm. ÖzeLlikLe Hikaye de...

işlevselliği [KOCA bir yalan:)))]

Başka bişli sormak ya da söylemek gelmedi içimden(gecenin bu saatinde) bu seferlik böyle olsun bidahakine kurallara uygun yazarım .(kurallar kim?)(klasik bişi söyliim bu sana ilk mektubum!!)En azında cevaplaman dileğimle kendine iyi bak.(ya da bakma bana ne ki)
Son olarak gönderdiğim oyunu da fazla oynama sonra gözünün önüne gelirler(tek film kareleri halinde)...
Memet "MISCHIEF" ERENKAYA
Gecenin o saatinde [artık kaçsa!] yazarsan böyle olur işte mektup. Sen ilk kez milli oluyorsan overdose'da sana bişey göstereyim ay pardon söyleyeyim: **"OVERDOSE'A MAİL YAZMAYANI, HEMDE WORDPAD'DE TÜRKÇE YAZIP, RTF KAYDEDİP GÖNDERMEYENİ DAVID FINCHER... NEYSE:))**

SLM ZEBANİ
Geri dönmenize kendimden çok aleme yeni atılmış genç arkadaşlarımız adına sevindim.Onlar bunun değerini ilerde anlarlar.
Beni sormayacak olursan bu paragrafın sonuna kadar okuma.Sorcak olursan bitmiş bi sektör olan turizm için 2 yıl okul okuduk daha bi 3-4 yıl okuyacak gibiyiz. Çalışmak lazım çok çalışmak lazım. Eh artık üstadım bende sana mail yolladıysam herkez yollamış demektir.Artık derginiz görevini tamamlamıştır tekrar kapatabilirsiniz. Bizi de bulaştırdın ya bu işe sonunda... Neyse hocam bikaç soru var farklı tellerden bi bakıver.
Zebani: O yeni arkadaşlar ilerde anlarlar ama biz olmayabiliriz. Zaten bizi Real Time anlayan kaç kişi var ki? [var bayaa!]. Turizm sektörü Türkiye için bitmiş durumda. Bu kadar karma karışık saçma sapan bir ülkeye tatile gelmek artık maceraperestlerin işi olabilir. Bak reklam sloganı bile olur bundan: "MACERA SEVERLER, ZORLU, TEHLİKELİ VE ZEVKLİ BİR MACERA GEÇİRMEK İÇİN DAHA NE BEKLİYORSUNUZ? EN YAKIN HAVAYOLUNDAN HAYDİ TÜRKİYEYE". Bunu kullan, eğer satarsa paramı yolla bana [fiyatı söylemiyorum, korkarsın!]. Cevaplar için daha ne bekliyorsun:

Soru1) Quarantine diye bi oyun vardı. 2'si 3'ü 3D'si çıktıda haberimiz mi olmadı. Çıkacakmı yoksa birgün inşallah.Yoksa bu güzel oyun tarihin tozlu sayfalarında tozlanmaya devam mı edecek???(Sence nasıldı oyun???)
Zeb: Sanırım tarihin tozlu sayfalarında tozlanmaya devam edecek. Ama oyun dünyası bu belli de olmaz. Oyun tarihinin en tozlu raflarından bir sürü oyunun gün gelipte karşımızda hortladığını çok gördük. Oyundan haberim yok açıkçası. Yenisi çıkar çıkmaz zaten açıklarız. Senin aklına nerden geldi ki bu oyun şimdi?

Soru2) <u>Dünya uygarlıklar tarihinde sadece bizim kavmimize nasip olmuş alemin kral bilgisayarcısı kamer de</u> bunulan mp3 playerların özellikleri nelerdir.(Yok diye bir seçenek yok.Bunu kameri tanıyan herkes bilir.)Ama 30-40 mb değil,şöyle 80-90 mb olsun en azından (zannedersem Kamer diye bi marka üretiyordu o büyük olanları.)
Zeb: Hmmm! Var! Evet var. Özellikleri Pentium Celeron 466, 13 GB HD, 64 MB ram. İstediğin kadar MP3 doldur ve çal. Fiyatı 1000 dolar civarında işte. Kamer marka. Garantili:)) Yalnız bi tane var. Elini çabuk tut. Bu arada sana bir haber vereyim yakında piyasaya Scorpion marka bir MP3 Player çıkıyor. 1 GB'lık hem de. Fakat 600 dolar. Biraz pahalı. Sen kamerdekini al en iyisi.

Soru3) Ge Force ekran kartları çokmu mükemmel olacaklar. Gereken ilgi, alaka ve sevgiyi verebiliyor muyuz onlara. Agp 4X'den başka ne yaparlar???(Bizim kuzen deli etti beni. Dediğine göre üzerine binip aya yolculuk bile yapılcakmış. Sen ne dersin yaparmı o kadar???)
Zeb: GeForce ekran kartları mükemmel oldular bile. Birçok testten başarıyla çıktı ve hatta bazılarında TNT 2'ye fark bile attı. Geçenlerde yapımcı firma GeForce'un üzerine binilip aya seyahat yapılacağını duyurdu sitelerinde. İnanmıyor musun bana? :)) Kuzenine sor inanmıyorsan. Ona da inanmıyorsan bizim hıyar Engine sor.

Soru4) Açıyorum irc'yi slm/hi asl. Yok mudur hocam bundan başka bişey,nerde ciddiyet,sıkılmadı mı millet hala. Sen girmiyon biliyorum (Belkide bu yüzden???) Birkaç dost olmasa bende uğramayacağım zaten.Soru şu üstadım nedir bu gençliğimizin dejenarasyonu,insanlığın içinde bulunduğu ruhsal çöküntü???!
Zeb: İnsanlar oarada en muhteşem maskelerini takıp, en güzel yalanlarını söylüyorlar. En kompleksi yanlarını gösterip, en kusurlu taraflarını örtüyorlar [sanıyorlar!]. Ve en pis cerahatlerini, cehaletlerini kusuyorlar. Gençliğimizin dejenerasyonu da yukarda saydıklarımın sosyal hayatta olanı. O kadar önemsiz yaptı ki bu sistem onları [ve bizi], önüne öyle bir oyuncaklar sürdü ki susup oynaması için!! E gençlerde de saçmalayacak tabii. Genç kadınlar bu konuda çok daha fazla saçmalıyorlar. Bu da başka bir yazının konusu zaten. Kahrolsun irc [gider ayak atalım lafımızı:)))].

Soru5) Biz eskiden prince of persia'da hilesiz 8.-9.bölüme gelir.Kayıt olayı olmadığında aleti kapardık ne günlerdi onlar.(Şöyle bi arkama baktımda —yani eski anlamında arka :)) — 12 yıl olmuş sana göre az tabiki ama 18 yaşa göre fena değil zannedersem.Eskileri bilmek güzel.Sana sorayım üstadım merak ettim senin kaç yıl oldu aleme girişin.Mirimizsin Pirimizsin bu arada)a)
Zeb: Ah ne güzeldi o günler!

gömülmek zorunda kalacak. Altı ay dayanır diyorum hatırlamıyorum. Oyunu da bulamadım. Save HD'yi de formatladım. Üstüne de çekirge istilasına uğradım

Oyunları oynamak o zaman daha değerli, daha eğlenceliydi. Sabırlı olmayı, değer vermeyi bilirdik o zaman. Şimdikiler alıyorlar oyunu bakıyorlar ve fırlatıp atıyorlar. Çünkü bir sürü alternatif var. Kahrolsun irc [ay sapıttım]. Benim aleme girişim 1987 yılının commodre 64 ayında oldu. O zamandan beri her yerim 1 ve 0'larla dolu. Hıyar Meg'e sor bilir... Bu arada 1984 George Orwell yılında doğdum [yalan!]. irc dejenerasyonu anlamaz bu espriyi...kahr...sustum!

Soru6) Bu hotmail neden kitlenir?Nasıl kitlenmemesi sağlanır?En iyi free mail verenler hangileri sence? (gsmnet??) :))
Zeb: Bu hotmail biraz devasa bir server olduğundan arada bir kitlenmesi normaldir [biraz devasa diye birşey yoktur:)))]. Milyonların üzerinde ziyaretçi akını olan bir yerin kitlenmemesini sağlamak da cidden zor bir iş. Ayrıca Microsoft ismi olan herşeyde bir kusur

Artık yepyeni bir Internet derginiz var. Üstelik ucuz!

net★show

Kamer ailesine üçüncü kardeş geliyor. Piyasada var olan internet dergilerinden epey değişik bir tarzda olacak NET-SHOW dergisini internetle alakalı olan, olmayan herkese öneriyorum. Eski topraklardan Murat Adanç'ın editörlüğünü üstlendiği, ayrıca Altuğ Canıtez, Serkan Kutlubay, Muder gibi GameShow'dan da tanıdığınız isimlerin yanında, yeni yazarların da bulunduğu NET-SHOW'a ve yayın hayatında başarılar diliyorum.
Alınız, aldırınız...

Sarfettiğin cümle çok eski ve yanlışlığı idealist felsefecilerin

olduğuna da inanman gerekiyor artık. Hotmail önceden kitlenmezdi:)) Walla en iyi free mail veren yer bizim muder'in sitesi. Ne kitlenme ne de sorun. Yağ gibi kayıyor mailler [Türküz işte!]. Bende alacağım ama nasıl alınacağını bilmiyorum. Kredi kartı almaktan daha zormuş duyduğuma göre [di mi muder? cevap versene olm].

Soru7) Age of Empires 2'de Bizans'ı dağıtmaktan daha zevkili ne var? (Bu arada indy açıklamasını yapan arkadaşımızı kınıyorum.1 bölüm açıklamış oda yanlış.Teesüf ederim yakışmadı bi gameshow oyun yazarına)
Zeb: Yanılıyorsun. Bizans ırkı oyundaki en sağlam ırk. Eğer oynamayı bilirsen önüne geleni yenersin. Cav'leri dağıtmasıyla ünlü Pikeman'ler karşılarında Elite Catagraph'ları görünce nasılda çil yavrusu gibi dağıldıklarını bir görsen [bigün gösteririm sana]. Ayrıca erken İmperial olmasıyla inanılmaz bir avantaja sahip. Bizans oynayanlara bi cheat vereyim: Direk imperial'a gidin. Sakın Feudal veya Castle Age'de savaşmayın. Duvarla bütün köyünüzü örtün, hatta rush'lara karşı mümkünse çift duvar çekin. Kıyıdan Transport Ship'le köyünüze girmeye çalışan uyanıklar içinde birbirini görebilecek şekilde kuleler yapın. Çok ağaç kazın, çok işçi yapın, çok town center kurun. Fatih sultan mehmet'in gemilerine dikkat edin yalnız. Karadan gitmek gibi özellikleri var. He he, gerisini zaten biliyorsunuz.

Soru8) One'ı seviyon saygı duyduk.Ama bu nothing else matters'ı sevmediğin anlamına gelmez dimi?? :)) (Eh artık o kadar aklına getirmeye çalıştık git bi dinle bari.Benden sana gitsin buda :))
Zeb: Nothing Else Matters Metallica'nın en sevmediğim şarkısı. One'la kıyaslanmayacak kadar kötü anlayacağın. Üzgünüm dinlemeye tahammülüm yok. Bir arala her yerde çalıp nasılda tiksindirmişlerdi beni onu hatırladım en çok. Sonrasını hatırlamıyorum:))

İsmimi yazmayacağım <u>İnsanlar isimlerini kendileri seçmezler ama nicklerin kendileri seçerler</u>. Burada insanları ellerinde olmayan şeylerle değerlendirme hatasına birkez daha düşmeyelim istersen.(İsmimden memnunum bu arada. Niye mi yazdım?? Kaynadı işte araya)
Sayfa sayısı N tane overdose'lara.... Antalya'nın güneşi üzeriniz olsun.Buna ihtiyacınız olacak.
Not: İlerde çok param olsun Kamer'in arkasına diyet kola fabrikası dikecem...(Hatta içine)
Nirvana_Peaceful
Mail: ovunci@hotmail.com
Icq : 45414650
Sen önce ismini yaz da ondan sonra bırak hatayı işleyeyim, bu benim ayıbım senin cesaretin ya da dürüstlüğün olurdu. Ayrıca kimseyi ismine bakarak değerlendirmedim. Değerlendirmek başka bişey. Sen yanlış anlamışsın olayı. O sadece bir mizah. Mizah anlayışı olmayanlar söyler bu sözleri. Neyse uzatmayalım. Bu konudaki anlamsız düşüncelerin değişirse bana bir mail daha atarsın. Ayrıca: **"OVERDOSE'A MAİL YAZMAYANI, HEMDE WORDPAD'DE TÜRKÇE YAZIP, RTF KAYDEDİP GÖNDERMEYENİN İSMİ Bİ ACAYİP OLSUN EMİ!".** Nasıl?

SELAM POLAT
Ben Bursa'dan Mehmet Uğur Kamçı. Mailini geçte olsa aldım.(gec kalma sebebi senden değil).Sağol teşekkür ederim.Sorma yaw neler geldi başıma.Şu bilgisayarcılardan neler neler çektim.Sana metkup yazayım dedim.Hem muhabbet devam eder hem bende senden bazı 3D teknikleri kaparım.Dergiyi siyah-beyaz halinden bu yana takip ediyorum,fakat şu ana kadar bir tek Muhammed'e mail atım.Onunlada iyi mail arkadaşı olduk.Bari seninlede olalım. Neyse mektup yazacağız dedik fazla samimi konulara girdik.Gerekli yerleri makaslarsın artık.(yayınlarsan).Sorular:
Zebani: O kadar samimi konulara girmişsinki makaslamaktan bi hal oldum giriş paragrafını. Kala kala bunlar kaldı [şaka:))]. Demek sende ilk kez mail atanlardansın. O kadar çok varki bu dergiyi okuyupta mail atmayan. Yani bu dergiye gelen feedback'ler dergi satışının sadece 10000'de birini oluşturuyor [buna göre derginin satışı kaçtır he he]. Tamam başlayalım o zaman muhabbete kocakarılar gibi [yanlış benzetme!]:

1-Ben makinayı upgrade ettim.Fakat sorunlar peşimi bırakmadı.Şimdi bu sorunları sana sorayım neden kaynaklandığını bulabilecekmisin.(Engin'e sor deme ona ayrı sorarım veya sorarsın.Ben senin fikrini soruyorum).Şimdi cpu'yu (433 celeron)ayrı yerden aldım,anakart(ABIT BH6) ve kasayı ayrı yerden aldım.Kendi S3'ümü,Vodoo2'mi,diskimi kullandım.Önce windows kitlenme (1-10Dk içinde)sorunu yaptı(hiçbirşey yapılamıyor, kapatılamıyor bile,ancak reset).Windows'u silip kurdum aynı şeyi yaptı.Windows'un enson versiyonunu kurdum,gene aynı.Dos'ta açtım 3 saat blood oynadım birşey olamadı.Windows'sa gectim gitti.Format attım,windows'un en eski vesiyonunu kurdum o biraz daha uzun zaman sonra giti.Cpu sıcaklığı kontrol ettim.Arkadaşımın cpu'usunu taktım gene kitlendi.
Tek tek bütün kartları,Cd-romları sökerek denedim. Her defasında kitlendi.(birtek s3 kaldı)Her halde anakarttan dedik aldığımız yere götürdük.O yapacaktı güya onu uyardım bak ben bunları yaptım, olamadı.Ben yaparım dedi.Bende uyardım, bak C'ye format atabilirsin ama sakın d'yi silme dedim,uyardım.Adam f-disk atmış benim tüm gerekli dosyalar güme gitti.Önemli katyıtları birdaha girmak zorunda kaldım.Sence sorun ne?
(Yeni anakarttıda taktıklarında gene aynı şeyi yapmış)
Zeb: İşin içinde büyü var! Lanetli bir büyü. Ciddi söylüyorum bu kadar çok sorunla karşılaşan birisini ilk defa görüyorum [duyuyorum, hayır okuyorum:))]. Tamam yapacağın işlem çok basit. Bilgisayarının fanı hava almasına yetmiyor. Şimdi yavaşça pencereyi aç. Bilgisayarı pencereye götür... Aaaa niye attın abi? Ohoooo:)).
Bilgisayarını toptan formatlayan adama da ne yapacağını söyleyeyim mi? Şaka bir yana, gerçekten o kadar çok sorunun var ki bunlar benim bilgimi aşan şeyler açıkçası. Yani kuantum mekaniği ile ilgili bir problem sorsan hemen yardımcı olurdum, ama bu çok zor...

Lütfen Mektup larınızı Maille yollayın.

2-Hangi animasyon programını kullanıyorsun.Yaw,şimdi ben sahnemde fon olarak ağaçlar,otlar, yerlerede çimen kullanmak istiyorum. Bu hırdavatları tasarlamanın kolay bir yöntemini söylermisin?
Zeb: Alias/Wavefront isimli çok pahalı bir programı kullanıyorum. Ama yakında daha pahalı ve daha zor ve daha mükemmel bir program olan Maya'ya geçeceğim [bunlar 3D programı ve hiçbirisi benim değil]. Ağaç, ot veya çimen yapmak zor. Kullandığın program'ın plug-in'leri varsa ne ala, ama yoksa oturup elle yapacaksın. Ağaç yapmak sıkarsan sabrını kolay ama gerçekçi olması için çok çok uğraşman lazım. Çimen veya otları Particle generator olmadan yapmak imkansız olduğu gibi, intihar etmekle de eş anlamlı. 3D Max bulursan onda yaklaşık 700 tane Plug-in var [kafayı yemiştim ilk gördüğümde], onda mutlaka vardır.

3-Tombraider 4 canavar gibi olmuş.(lara'da)Animasyonları harika yapmışlar.(ara flimler)
Zeb: Evet kesinlikle. Oyunların da hep öyle demolardaki gibi olması gerektiğini düşünmüşümdür. Bir gün sanırım öyle harika bir motor çıkaracaklar. Tabii teknolojiyle atbaşı giden şeyler bunlar ama, olacak. Görüyorum bunu!

4-Unreal turnuva canavar gibi bir oyun.Ama single player tarafına laf sokuluyor.Aslında cok iyi.Seviyeyi devamlı artar şekilde kullanmışlar,her seyiyeyi geçtikce bir sonrakinde nasıl kasacam acaba diye düşünüyorsunuz.Birde unreal motoruna laf atılmış.Oldukca üzüldüm.Tamam biraz çigi flim vari renkler kullanılmış ama bu tüm engine bağlanamazki.Eğer güzel olmasa oyunlar unreal motorunu tercih etmezlerdi.Hele hele bitmeye yakın duke'u tekrar'dan yapmazlardı.
Bu arada yapay zeka hala ilk unreal'daki serilik esasına dayanıyor.Hele son bot XAN.Yakalayabilirsen helal olsun.Botlara karşı oynayanlara bir teknik söyliyeyim.Şimdi adamlarda radar var.O an etrafında kim ne mermi atıyor nerede olduğunu biliyor o an yapılacak yöntemlerden birini seçiyor.Seçim hızı botun skilline bağlı godlike'ta en hızlısı.(adam 3 kişinin ateşinden kaçıp arkadan saldırmakta olan benim kafamı uçuruyor.Bazende bomboş koridorda bir tiplemeyle karşılaşıyoruz o an bana ateş etmeden gecip gidiyor.Bu yüzden Özellikle skilli yüksek botlara karşı (mesela XAN'a karşi herdefasında oyunu alamazsınız.XAN'i 11'e -2 yenerken 15'e 12 maçı zor aldım).Bu yüzden adamlara karşı cok farklı ataklar yapın.Mesela flak c.'nun parçalarını adama direk değilde duvardan sektirerek atın,kaçamaz.Roketleri farklı noktalar atın (önüne doğru ama sağına veya soluna olabilir)İyi fraglar.
Zeb: FPS oyunları içinde Unreal Tournament'ı seviyorum bir tek. Özellikle Bot'lar muhteşem. Ben hiçbir oyunda elimdeki silahı gördüğü için köşe bucak kaçan bir bot görmedim. Nefis bir oyun. Bu arada verdiğin taktikler için teşekkür ediyoruz Overdose camiası olarak [evladım teşekkür

ispatlanmış masalıdır [baş soytarısı da Berkeley denen rahiptir]

etsenize siz de]. Bakmayın öyle yollarım Rail Gun'ı beyninize:))

uh amma uzun oldu yaw.Gürüşürüz inşallah Kendine iyi bak.
Ha bu arada cevap S3'ün irq'su ile cpu'nun bir irq'su cakışıyormuş ve cpu'yu kitliyormuş.S3'ü degiştirdik oldu.Yaw 22 yaşındayım 15 sene bilgisayarlarla uğraştım böylesine bir olaya ilk defa şahit oldum.
Mehmet Uğur Kamçı. Bursa
Bu muymuş bilgisayarın sorunu? E ne diye başımı şişirdin sen benim o kadar! Ne yapayım ben şimdi sana. Dur sana tavsiye vereyimde aklın başına gelsin:
"OVERDOSE'A MAİL YAZMAYANI, HEMDE WORDPAD'DE TÜRKÇE YAZIP, RTF KAYDEDİP GÖNDERMEYENİN BİLGİSAYARI LANETLENSİN VE HATTA FORMATLANSIN 3. ŞAHISLAR TARAFINCA". Ben şimdi senin bilgisayarını hack'liyim de gör!

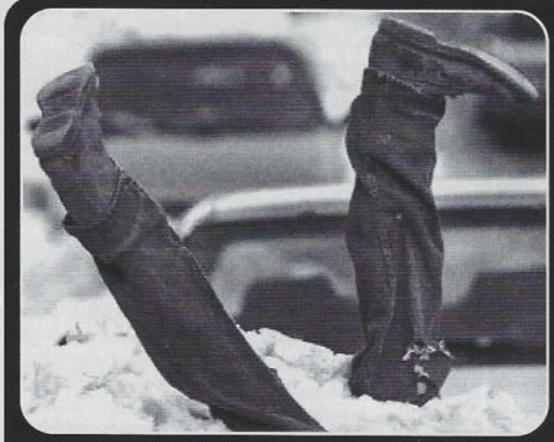
SELAM
Abi noluyo ya size.Daha yeni başladınız dergi çıkartmaya, ne akla hizmet kapanmadan söz ediyosunuz.Bana sizin kapatma sözleriniz biraz(ne birazi)tehtit gibi geldi.Aslinda haklisiniz;o kadar çalisip bir is yapmak ve kimsenin(bu kadar fanatige ragmen)almadigini düsünmek çok kötü.Düsünmek dedim çünkü ne kadar sattiginizi felan bilmiyorum (söylemeyin zaten (diger dergiler de yapiyolar)) ama biraz karamsarlik olmuyor mu?Hadi çok karamsarsiniz niye bizden hirsinizi çikartiyonuz.Bir de bu yönden bakin siz kapandiktan sonra yeniden açilmaniz bayagi bi süre almisti (di mi?) bu arada hep sizin gibi bir dergi arayan arkadaslar,gördüklerine saldirdilar. Siz çikmadiniz onlar aldi,siz çikmadiniz onlar aldi (sözüm herkese degildir) bir insan o kadar ay aldigi dergiye bagimli olmaz mi?Olur di mi.Hem herkesin bütçesi iki,üç dergi almaya yetmeyebilir.Bu yüzden sitem etmeniz yersiz(bence). Düsünmenin zamani gelmedi mi???
1- Derginiz açildiginda Cd yi gören bir arkadas aman allahim ya bari siz de degismeseydiniz demez mi?(Ben dedim)(ama aldim)
2- Sunu da kabul edin bence ilk sayinizda(kapanip açildiktan sonra)çok fazla kasmistiniz.(Bence) Yani ilk sayinizdan imaji sarstiniz ve toplamaniz normal olarak uzun sürecektir.Bu yüzden sizin gibi bir dergi kapanmamali,bi daha kapanirsaniz(biz ettik siz etmeyin(sizi anlamayanalara!!))kimse sizi takmaz.(Bence) Hem bizi hem kendinizi düsünerek kapanmayin!!! (Bu mektuptaki düsünceler bana aittir.(Kaale almasaniz da olur)Ama allah için kapanmayin ya.) Sizin biz okuyuculara zaman vermesini istiyerek huzurunuzdan ayrilirken sabirli olmanizin gerektigini anlamanizin zamani gelmedi mi? diyorum. Kalin saglacakla.
Can Arslan
Zebani: Bak şimdi Can, biz kimseden hırsımızı filan çıkartmıyoruz. Bu dergiyi sevenlere ve elinden geldiğince destek verenlere tek bir laf ettiğimizi duydun mu? Bizim lafımız öncelikle kendimize; farkettiğimiz bazı şeyleri uygulamakta ya da vazgeçmekte geciktiğimiz için ilk önce çuvaldızı kendimize batırdık. Sonra o çuvaldızı çıkarıp sisteme ya da kapitalizme batırdık ve en son ondan çıkarıp daha büyüğünü önce bizi alan ve sonra saçma sapan sebeplerle yüz üstü bırakan yaklaşık 4000 kişiye batırdık. Bu yaklaşık 4000 kişinin önyargılı promosyon kuşağına ait olduğunu görünce ve duyunca üzüldük, kahrolduk. Anladık ki bu lanet ülkenin büyük bir çoğunluğu - zaten okumak gibi bir alışkanlığı olmadığı gibi- dergileri sırf ne verdiğine bakarak değerlendiren bir düşünceye sahip!. Sabırlı olmamızı söylüyorsun ama sabırsız davranan bu 4000 homo promosyon kuşağına ne diyorsun? ki gördüğün gibi kapatmamak için elimizden geleni yapıyoruz. Neyse yakın zamanda neler olup bittiğini göreceğiz. Kimselerin bilmediği saçma sapan olaylara hiç değinmiyorum [çok uzun ve ayrıca çok moral bozucu]. Elbet bir gün adaletin terazisinde ağır çeken taraf olacağız. Savunmam budur hakim bey. Astıktan sonra bi yerime iliştiriverin lütfen [bu söylediklerimi sakın yanlış anlama Can. Daha çok o 4000 kişiye söyledim bunları. Sen katalizör oldun.]

MERHABA POLAT
Ya aylardır alıyorum şu dergiyi (bi sene alamadım) bi mail gönderemedim sana. İçimde kalmasın. Bu ay bayiye on onbeş kere gittim Gameshow almaya. Adam veriyo elime koskoca bişey (Gameshow cildi) yok abi diyom o diil bu ayın Gameshow u gelmedi mi? Tabii almadım. Beş on gün gelmeyince sizin siteye bi bakayım dedim ve o kahrolası yazıyı gördüm.
Düşünüyordum cildi alıp almamayı. Kendimi tutamayıp aldım elimdeki dergilerden bir tane daha.
Faydam olduysa ne mutlu. Merak ettiğim dergi Mart ayında çıkacak mı. İnanın hiç istemiyorum kapanmanızı. Hiç bir dergi için düşünmedim bunları ama sizdeki bu samimiyet çok sıcak. Anlatamadım belki ama neyse boşverin. Gameshow da olacak değişimleri bekliyorum. Samimiyeti arttırın. Overdose u büyütün. Gameshow u büyütün. Önümüzdeki aylarda görüşmek üzere, hiç kapanmamanız dileği ile.
Mesut Eren
mseren@yahoo.com
Zebani: Malesef mali krizden dolayı ara vermek zorunda kaldık. Önceden Nisan ayında verirdik bu araları ama şimdi iki ay geriye çektik. Şaka bir yana, seninkisi gibi bir dolu mail aldık. Saolun desteğiniz için. Elimizden geldiğince dergiyi daha sıcak, daha samimi yapamaya çalışıyoruz. Bunlar zaten bizim elimizde olan şeyler; vermekten veya paylaşmaktan kaçınmayız. Fakat iş Overdose'u veya dergiyi büyütmeye gelince işin içine başka matbaa da basılan kağıtlar giriyor [uzatmayalım para!]. Bu sorunuda çözersek dergi büyür, overdose büyür, Poster veririz, CD ver... Yok CD olmaz. Bakalım zaman bize neler gösterecek. Mailin için tekrar teşekkürler.

SESSİZDİ GECE...
Konuşsa duyulmazdı zaten.Çünkü gece ne kadar karanlık olsa da tüm yalnızlığını örtecek kadar değildi.Işıkları sönmüş karanlık kentin issiz sokaklarında sadece bir genç sokak lambasının altında oturuyordu.Önünde beyaz bir sayfa devamlı bir şeyler yazıyordu.Çünkü biri ona "kim bilir belki de gerçek çözüm hiç tahmin etmediğin yerde keşfedilmeyi bekliyordur"demişti.
Ama gerçek neydi ki ? Gerçek sizin evinizin önünden geçen rüzgarlı sokakta oradan oraya uçuşan,yer değiştiren,sürünen,parçalanan yapraktan başka bir şey değildi.Ve hiç bir zaman rüzgara karşı gelemezdi... Sokak lambasının altı gittikçe huzur veriyordu ona.Çevresi siyahla kaplı bir ışık kümesi, altında o ve tek dostu olan gölgesi.Ne zaman bitecekti her şeyin nedenini arayan bu sorular? Ve kim cevaplıyacaktı bunları ? Gölgesi bile bıkmıştı sorulardan,bası öne eğikti cevap vermiyordu...Sonbaharın gerçek dökümü devam ederken ve o gecenin içinde mektubunu yazarken;sıkılan meleklerin sınırsız zamanlardaki sonsuz ezgisi eslik ediyordu yumuşak bir melodiyle... O bildiğini iddia ediyordu cevapları,belki de sadece üç nokta bırakacaktı cevapların yerine.Bu gencin bilgisayarı bile yoktu. Ama kendine yakın bulmuştu o yazarı.Büyük bir umutla soruları tekrar gözden geçirdi...
Zebani: O sessiz gecenin görünmeyen tarafındaydı yazar. Kasvetli atmosferi gözlüyordu. Sanki herşey gerçek dışı gibi görünüyordu ona. Ama kendi gerçekliğinin dışında başka bir gerçeğin içinde olduğunun bilincindeydi. Boşuna etmemişti o lafı, çünkü kendisi gerçek çözümü hiç tahmin etmediği yerde arayan gerçek bir temsilciiydi. Sözünün arkasındaydı. Birden bir ışık kümesi gördü, altında ise bir gölge ve sahibi. Beyaz kağıda bişeyler karalıyordu anlaşılan. Yoksa o da gerçeği hiç tahmin etmediği yerde arayan başka birisi miydi? Sormak gereksizdi. Bu gece böylesine gerçek dışı kalmalıydı. Gerçek olan tek şey arayıştı. Cevapları arayış:

1)Kumsalda yürüyorsun sessiz sakin.Sırf kum var.hayatta sayamayacağın kadar çok.Sonsuz kumların arasında sadece iki tane taş var.Taşlardan biri simsiyah,biri bembeyaz.Eğilip alıyorsun.gene her taraf kum kalıyor.Ve taslardan birini denize atacaksın.hangisini atardın?

yorum yok!



Hikaye ve mail göndermeyi unutmayın

kAmerin Evrendeki en iyi bilgisayarı olduğunu SöyLemişmiydim?

Artık Mail olarak mektup yollama zamanı....

bir şeyin metaforu olduğundan değil. Sırf o kumsalda bir karşıtlık olmasını istediğim için atardım. Böylesine sürreel bir manzaraya kendimce bir gerçeklik katmak için.

2)Bana şu ana kadar dinlediğin en iyi albümü söyler misin?
Zeb: Hmm! çok çok zor bir soru bu? Hani saatlerce düşünsem cevabı zar zor söylerim. Çünkü o kadar çok dinledim ki! Sanırım bunu şimdi söyleyemeyeceğim. Sonra kararsız kalmak, ya da tüh be o değil aslında şuydu gibi pişmanlık belirtileri göstermek bana göre değil. Bunun için bana süre lazım. Seneye sor hemen cevaplarım [yine yalan söylüyorum:)]

3)Benim unutamadığım dinlemeye doyamadığım beş şarkı vardır: a) iron maiden:afraid to shoot strangers b)pink floyd:a great day for freedom c)dire staraits:brothers in arms d)metallica:unforgiven e)R.E.M.:losing my relegion.Senin böyle beş şarkın falan varmı? Yazsana?
Zeb: Offf bu çok çok çok daha zor bir soru. Yüzbinlerce güzel şarkı dinledim [tonlarca yalan söyledim:)]. Şimdiye kadar oturup bir kere düşündüm acaba dinlediklerimin hangisi daha güzeldir diye. Verdiğim cevapların hepsi bir başka şarkı tarafından yalanlandı [beynimce, beğenimce]. Ama sana da hiç cevap veremiyoruz doğru düzgün. Sen de ne biçim sorular soruyorsun arkadaş? Sen bu listeyi hangi kriterlere göre yazdın ki? Seneye bi daha sor sen bunları :)) Ama şu anda dinlemeye doyamadığım bir şarkı My Dying Bride'ın "The Angel and the Dark river" albümündeki "A sea to suffer in"idir. Bu şarkıdaki keman ile gitarların muhteşem uyumu ve melodik zenginlik yüzünden belimin tutulduğunu söyleyebilirim [saatlerce camı açık unutmuşum da:)].

4)İnanki bende bilim kurgu hastasıyımdır.İzlediklerimin en iyisi Blade runner,Contact,Dark city ve Matrix'ti.Seninkileri biliyoruz.Senin bilim kurgu dışında izlediğin iyi filmler hangisiydi?
Zeb: Hmm, bilimkugu dışında en beğendiklerim Se7en, Usual Suspects, Lethal Weapon serisi, Casino, The Rock, Stanley Kubrick filmleri [özellikle otomatik portakal] ve... aslında burda da liste bayaa uzuyor. Seneye, neyse:))

5)Niye şimdi?Niye sen?Ve niye bütün bunlar?Niye?
Emin ol ki cevapları bilsem bile sana söylemezdim. Öyle hazıra konmak yok. Bende sorup durdum bunları ama saçma sorular olduğuna karar verdim. Bütün bu soruları sorup cevap alamayacak kadar ömrüm kısa. Daha cevaplanablir sorular sormayı dene. Böylesi daha iyi. Felsefe tarihi bu tip soruları soran ama cevabı alamadan plane değiştiren filozoflarla dolu [belki de cevapları almışlardır. Almışlar mıdır acaba? O büyük bilinmeyenin neresindeler şimdi? he he gördüğün gibi, soru sormanın sınırı yok].

6)Solaris gezegeninde bir gelecek bilim kongresi yapılacaktır.Özel görevlilerin talimatlarını alıp gelmesi rica olunur.Usturalar tarafımızdan sizlere verilecektir...
Zeb: Konuya yabancılar vardır açıklama getireyim bari: Solaris ve Gelecek bilim kongresi usta yazar Stanislaw Lem'in başarılı bilim kurgu romanlarıdır. Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki Solaris benim okuduğum en iyi kitaptır. 2.cisi George Orwell'in "1984"ü ve 3.cüsü de Lary Niven'ın "Halka dünya"sı. Daha sayayım mı?

7)İlhan İrem'i tanır mısın?Eğer tanımıyorsan adamın herhangi bir albümünü bir yerlerden edin ve dinle.Her şarkısında felsefe kokan sözler var.Kesin dinle.
Zeb: İlhan İrem'i tanımam ama bilirim. Pek alıp dinleyeceğimi sanmıyorum. Teşekkür ederim [niye ki?]

8)Düşün...Kendi kalp atışlarını dinliyorsun"tıp,tıp...tıp,tıp".Sonra bir bir sona eriyor bütün görüntüler gözlerinin önünden.Sadece ses "tıp,tıp...tıp,tıp".Hissedemiyorsun sana çarpanın ne kadar sıcak olduğunu.Sadece sesi duyuyorsun"tıp,tıp...tıp,tıp"bir gülü koklamak istiyorsun o an bir çocuk gibi umarsızca.Ama sadece ses"tıp,tıp...tıp,tıp".Kurtulmak için büyük bir çığlık atmak istiyorsun ama atıp atmadığını bile kestiremiyorsun. "tıp,tıp,...,...tıp,...tı...".Ve gelen son.Ardından yolculuk.Öldükten sonra gözlerini açıyorsun.Karşında melekler var.Sana bir seçenek sunuyorlar.Cennet mi?Yoksa dünya mı?Seçim senin.Hangisi?
Zeb: Böylesine fazlaca metafizik varsayımlara mantıklı bir cevap beklemiyorsun umarım. Ama ben yeterince mantıklı cevap vereceğim: Tabii ki dünya. Kalp atışlarımı hissetmek için, nerdeyse hayatımın yarısına hakim olan çok sevdiğim müziğimi dinlemek için, sevdiğim az sayıdaki dostlarımı görmek için, sevdiğim yemekleri yemek için ve dünyanın havasını tekrar tekrar koklamak ve suyundan tatmak için. Yaşamasını bilenlere dünya yeterince cennettir diyebilmek için.

Genç mektubu bitirmişti.Oturduğu yerden şöyle bir kalktı,kalktı,kalktı...Sokak lambası artık daha bir aydınlık yanıyordu.Gencin simsiyah gölgesi büyüdükçe büyüdü.İlk basta sokağı kapladı.Sonra karşıdaki apartmanları ve en son bütün şehri esir aldı.Genç göğe kaldırdığı gözleriyle özgürlüğü haykırıyordu...
Kaptaki su berraktır,denizdeki su karanlık. Ufak gerçekliğin anlaşılır sözleri vardır,büyük gerçekliğin derin sessizliği...
Tagore,Avare kuşlar,CLLXXVI
POZAN"niye?"ERTEN
Bu güzel paragraflara katılıyorum. güzel bir mail göndermişsin. Tekrar beklerim böyle bir mail ama bunca söze rağmen şunu belirtmek isterim: **"OVERDOSE'A MAİL YAZMAYANI, HEMDE WORDPAD'DE TÜRKÇE YAZIP, RTF KAYDEDİP GÖNDERMEYENİ GERÇEKLİĞİN DEHŞETİ SARIP SARMALASIN"**. Buna sende dahilsin.

BAK ZEBANİ
Bu overdose'a gönderdiğim ilk mail. Önceden gereksiz buluyordum bu tip işleri. Ne biliyim onca okuyucu var size mail gönderen benimkini neden yayınlayasın ki!... Sonra yanlış olduğuna kara verdim bu fikrin. Amaç yayınlanması değil, katılımdı. Gameshow atmosferine burdan (Trabzon'dan) katılmanın en iyi yolu buydu. Açıkçası sizi kıskanıyorum. Kimbilir aranızda ne sıcak ilişkiler vardır (her türlü yoruma açık tabii:). Sen, Meg, Engin ve diğerleriyle tanışmayı hep istemişimdir. Ama işte bu kadar yapabiliyorum. İstanbulda olsam çoktan başarmıştım bunu. Neyse, bigün mutlaka olacak.
Aslında seni tam olarak çözebilmiş değilim. O kadar mektup geliyor sevdiklerin, sevmediklerin, dinlediklerin, yaptıkların, hayat görüşün gibi. Ama ne bileyim bunların hepsi kağıt üzerinde durunca bişey ifade etmiyor bana. Görmem lazım, konuşmam lazım gibi geliyor bana. Aynı şeyleri diğer yazarlar içinde düşünüyorum. Ama en çok sen ve Meg ile oturup konuşmak istiyorum. Yazdığınız satırların ardında, arkasında ya da altında daha başka şeyler vardır mutlaka. Bunları keşfetmek istiyorum. Şimdilik soru sormakla idare edeyim bari:
Zebani: Uzun zamandır böylesine güzel bir mektup girişi okumamıştım. En baştaki sözlerin nefis bir analizin sonucu. Katılım. İşte bunu çok beğendim. Sağlam bir düşünce. O sebepsizce giden 4000 homo promosyon kuşağı keşke şu satırları okusa. Walla bizim aramızdaki ilişkiler de dergiye yansıyınca güzel görünüyor. Aslında çok güzel ama bunun kıyaslanacak bir tarafı yok. Seninde mutlaka arkadaşlarınla yaşadığın güzel ilişkiler vardır. Bak bir gün İstanbula gelirsen

söyle. Oturup
z geceye yakın
veya Meg ile
dışardaki Polat veya Meg arasında inan ki çok az fark var. Bizi de samimi ya da sıcak yapan şey zaten bu fark. Yazdığımız satırların ardında, arkasında, ya da altında olan şeyi merak ediyorsan sana kısaca bizim bile birbirimize söylemediğimiz özel hayatımız yatıyor cevabı veririm. Mesela Meg'in sucuk kızartmasını çok sevdiği ya da benim kapkaranlık ve sessiz olduğunda uyuyabilmem gibi bilgiler [hani söylemiyorduk?]. Daha ilerisini de duymak istemessin:)) Cevaplar mı dedin?

1- Railroad Tycoon"ı hatırlar mısın? Bi zamanlar deliler gibi oynardık Amiga'da. Onun ikincisi çıkmıştı 98'de. Şimdi ben oyunda istasyon kuruyorum ve çelik taşımaya başlıyorum. Fakat tren'im sık sık arızalanıyor ve bu bana çok pahalıya patlıyor. Bi de hırsızlar trenim soyuyorlar bazen. Bu alçaklarla nasıl başa çıkacağım. Onları adalete teslim etmek istiyorum.
Zeb: Hatırlamaz mıyım? O oyun yüzünden Haydarpaşa garında az sürünmedim ben [artık utanmadan söylüyorum yalanları:))]. Ben hala ilkini çok beğeniyorum ama ikincisini de severek oynadım. Şimdi çelik taşımak riskli çünkü zaten ağır bir yük ve bunun için de trenin kaliteli olması gerekiyor. Ayrıca Hisselerinde de pek iyi dönmüyor çelik. Onun yerine Passenger, Mail veya Goods taşırsan daha iyi. Hırsızlar en çok ıssız yerlerde tren soyuyorlar. Fazlaca açık yerlere istasyon kurmamanı öneririm. Onları yakalıyamıyorsun malesef. Ben bi tanesini yakalasam zaten adaleti kendim uygulayacam.

2- Şu Age of Kings çıktı ve başıma bela oldu. Oynamaya çalışıyorum ama sanırım pek beceremiyorum. Ama şunu anladım ki başlangıçta ne yaptığın çok önemli. Bu konuda bana taktik verebilir misin?
Zeb: Aslında oyunun başlangıcı için birçok taktik var ve ırklara göre değişiyor. Ama ben bildiğimi söyliyim sana [bizans]: Direk savunmaya oynayacaksın. Çünkü bizans rush ırkı değil, savunma ırkı. Bu yüzden tüm yapıları diğer ırklardan daha dayanıklı. Şimdi sırasıyla: Hemen Town Center'dan [TC] 4 işçi bas ve dışardaki işçilerin ikisine 4 ev yaptırıp, diğerine TC'nin yakınındaki ağaçları kazdır. Scout ile de haritayı aç. Burada en önemli şey koyun, yaban domuzu ve geyik bulmak. Bunları araştır ve bulduğunda öldürüp yiyecek üret. Bu arada sürekli işçi bas. Dark age'i 30 işçiyle atla. Tabii haritayı açtığın için sana saldırılma ihtimali olan yerlere hemen duvar çek. Özellikle 3v3 oyunlarda rush yeme riskin çok fazla. Bunu acilen yap. Kıyılara da Küle kur. Artık yapman gereken sırasıyla bulunduğun çağın binalarını kurmak, yiyecek ve odun toplamak, savaş binaları yapıp asker üretmek. Caste Age'e geldiğinde savaş büyük bi ihtimalle başlamış olacaktır. Aldırma. Üretime devam et. Bizans İmperial Age'e en erken atlayan ırk. 667 food 500 küsur altını topladığın anda [ki savunman sağlamsa çoktan toplamışındır] imperial age'e bas. Artık savaş zamanı. Bundan sonra yaptıklarından sorumlu değilim [duvarlarına Gate kurmayı unutma sakın].

3- Overdose'u başladığından beri okurum. Sen bi zamanlar (eski Gameshow'larda) başlangıçta ilginç fantastik hikayeler yazardın. Ne oldu onlara? Artık neden yazmıyorsun? Hele Odana 6 Polat'ın birden girdiği bir hikayen vardı. Süperdi. Yazsana...
Zeb: Vakit olsa yazacağım ama dergi işleri o kadar yoğun oluyor ki yazamıyorum. Bir gün belki. Ayrıca o fantastik hikayeler fantastik değil, gerçek. Yaşadığım şeyler onlar [yalanın sınırı yok:))].

4- Bu Kamer Bilgisayar, bildiğimiz bilgisayarcı mı, dergi mi, internet Cafe mi, yoksa eviniz mi? konuya açıklık lütfen
Zeb: Eeee, aslında hepsi. Boşuna demiyoruz kamer kamer diye. Gelince görürsün [Geceleri korku evi oluyor]

5- Tavsiye istiyorum ben bana ne! Versen ne olur sanki? Gıcıklık yapma...
Zeb: Yahu kocaman tavsiye köşesi hazırladık yine yaranamadık. Hayır vermiyorum. Gıcıklık yapma:))

6- Bir kız var bizim okulda. Çok çok çok güzel (ve güzelliğin verdiği şımarıklıkla yaşıyor). Ve bende açıkçası ona aşık olmaya hazırım. Anladın işte, ne yapmam lazım?
Zeb: Onu daha da şımartacak hareketlerden kaçman lazım [sakın iltifat etme]. Ve en önemlisi bir kadına nitelik sunman lazım. Seçici olmalarının kaynağı bu. Eğer çok zenginsen o sana gelecektir merak etme:)) Para varsa kadında var [günümüz gerçeği!]. Önceden pembe aşklar vardı, şimdi hepsinin rengi yeşil oldu!!

7- Her yerde bi sorumsuzluk, umursamazlık var. Bilgisayarcıya gidiyorum fiyat soruyorum, ordaki öküz herif suratıma bile bakmadan cevap veriyor. Müşteri değerlidir bilinci yok hiçbir yerde. Ama sonra başarısız olduklarında para para diye ağlarlar ve bu ilgiyi göstermediklerini unutup sonucu kadere bağlarlar. Gerçekten cahil bir halkız bunu anladım ben. Sen ne anladın bu sorudan?
Zeb: Ne diyim haklı olduğunu anladım. Bu ülkenin gerçeği bu. Her yerde nefret, bosvermişlik ve tahammül edememe var. Bu sıcak kanlı halkı bu hale getirenler utansın. Sen ayrıca niye başka bir bilgisayarcıya gidiyorsun ki? Gel bize mükemmel hizmet neymiş gör:))

9- Şimdi sen rock dinliyorsun ya, merak ettiğim şey nasıl giyiniyorsun? Seni şöyle hayal ediyorum: uzun saçlı, önünde herhangi bir gruba ait siyah bir tişörtle, siyah bir pantolon giymiş sürekli walkman dinleyen ve çevresine pek ilgi göstermeyen paspal bir tip. Doğru mu?
Zeb: Tamamen yanlış. Gelirsen görürsün [buna alçaklık diyorlar]

10- Revenant'ın başlarında kaleden çıkmam gerekirken çıkamıyorum. Hapisteki bir adamla konuşmam lazım. Nerde bu adam? Nasıl kurtulacağım burdan?
Zeb: Kaleyi biraz araştırman gerekiyor. Güneyde bir yerde hücreler var. Orayı bulduğunda mahkumlarla konuş. Bir tanesi haksız yere tutuklandığını ve onu kurtarmanı isteyecek. Başta konuştuğun adamlara tekrar git ve mahkum hakkında sorular sor. Bundan sonra mahkum idam ediliyor ve sende kaleden çıkıyorsun. Yani sen mahkumun idam edilmesini sağlıyorsun. Başka çıkış yok.
Şimdilik benden bu kadar. Yakında görüşücez. Görürsün sen gününü (bi tehdit de benden:)
Selim GÜNDÜZ - Trabzon
Eh yakında gelirsen göreceğinde var. Sen daha Enginin Sprey tabancasını görmedin. Bana ulaşana kadar Enginin cesedini çiğnemen lazım. Şunu unutma sakın: **OVERDOSE'A MAİL YAZMAYANI, HEMDE WORDPAD'DE TÜRKÇE YAZIP, RTF KAYDEDİP GÖNDERMEYENİ ENGİN PATATES GİBİ KIZARTSIN".**

pano...pano...pano...pano...pano...pano...

pano...pano...pano...pano...pano...pano...pano...pano...pano...pano...pano...pano...

1- MERHABA MİLLET

Geri sayımlı gameshowları satıyorum. Yani GameShow kapanmadan önceki 10 sayıyı.
Sayı 32,33,34,35,36,37,38,39,40 ve 41. sayıları.
Hepsi sadece 6 milyon TL. Hepsi çok güzel bakılmış (PAZARLIK YOK).
Not: Bu kampanya sadece Ankara'dakilere özeldir :). Kargo margo uğraştırmayın şimdi.
Iletişim için mail atın;
romantik31@yahoo.com

2- MERHABA

Ben sayfanızdaki PANO bölümüne bi ilan vermek istiyorum ama biraz (!) uzun evet başlıyorum :
1-cm3,FA Premiere ,Premiere Manager 99,Fifa Soccer Manager
2-AoE 2,Pizza Syndicade,Ceaser III,Dune 2000
3-Fifa 2000/99 ,NBA 2000/99 ,NHL 99 , Redline Racer
4-Tomb 4/3/2
5-Worms Armeggedon/2 Galatasaray 1/2
6-Diablo, Hellfire, Deathtrap Dungeon, Space ops
7-Civilization: Call to Power, SHOGO, Fifth Element
8-Heretic II, NAM, 101 Air born
9-Best of MFÖ, İtalya, Japonya, Brezilya müzik cd'leri

her cd 1.000.000
her set 2.500.000

2 set alana muzik cd'leri beleşşşş....
sevgi ve saygılarımla

Mail: caglarkolbasi@yahoo.com

Evet dostlar işte bu ayın sonu. Yeni birşeylere başlamış da olsak bir yerde son nokta hep olmak zorunda. Ama şimdilik buna son nokta demeyelim de üç nokta diyelim... Önümüzde ki aya kadar üç noktanın gerisini tamamlamak için tekrar burda olacağım. Eleştirilerinizi, mektuplarınızı ya da maillerinizi bekliyorum. Hayallerle dolu tabutum...stop...

Polat "Zebani" Yarışçı
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok. Mutlu han no:2/5 BEŞİKTAŞ 80690, İSTANBUL
mail: polat@gsmnet.com

Ayın Hikayesi

DOLAP - Yavuz KAFADAR

sıradan bir günün sabahı,oturma odasından alışık olmadığım bazı konuşma sesleri geliyor.Hemen kalkıp bakıyorum,Ankarada oturan halam ve oğlu Serhat.

Selamlaşma faslından sonra halam asıl konuya geliyor. Serhat İzmir'de Üniversiteyi kazanmış.Ancak ekonomik durumlarının yetersizliği nedeniyle kuzenime İzmir de kalacak yer bulamamışlar. Bizden yardım istiyorlar. Ben ve ailem Serhat'ı çok sevdiğimizden problemi çözmek için uğraşıyoruz.

Karar alındı.Serhat bizde kalacak.Bu durumda ben de elimden gelen yardımı yapıyor;odamı Serhat'a veriyorum.

Kendime yatacak bir yer bulmalıyım.Düşünüyorum en uygun yer eski elbise dolabının bulunduğu, arka taraftaki küçük oda.Fakat bir sorunum var.Oda da yatmak için herhangi bir eşya yok.Ben de eski dolabın yanında yerde yatmaya karar veriyorum.

Kahretsin bacağıma saplanan da ne???Hayır kaçamıyorum beni yakaladılar imdatttttttt.

Püh uyandım, neyse rüyaymış.Ama hala bacağımda bir gariplik var.Hah ha dolabın kapağı açılmış bacağıma değiyor.

Bir türlü rahat uyuyamıyorum.Dolabın kapağı beni sinir ediyor.Bu kapak niye kapanmıyorrrr?

Niye olacak kapağın kilidi bozulmuşta ondan.Naapalım idare edicez artık.

Bir hafta oldu hala bir çözüm bulamadım.Dolabın kapağını tamir etme girişimim başarısızlıkla sonuçlandı.Bütün haftayı yorgun, adeta bir ruh gibi geçirdim.

Üç hafta oldu hala bir çözüm bulamadım.Sorunumu babama ve arkadışlarıma anlattım,bana güldüler.Ne yapacağıma karar veremiyorum.

Dolap konusu ben de paranoya aşamasına gelmeye başladı.Bir Piskolağa gitmeyi düşündüm.

Ama sonra vazgeçtim,ya oada bana babam ve arkadaşlarım gibi gülerse.Hem ben galiba biraz abarttım.

Olmuyor,olmuyor ,olmuyor,bir türlü kurtulamıyorum.Dolaptan ve dolabın kapağından nefret ediyorum.Onu her gördüğümde üstüne kusmak isitiyorum.Artık kuzenim serhatıda sevmiyorum ondan,ailesinden,üniversitelerden,ekonomik durumlardan her şeyden nefret ediyorum.

Altı ay tam altı ay oldu bugün.Altı aydır cehennem de yaşıyorum.Dolaba ATOM bombası atıp,kuzenim Serhatın da gırtlağını sıkmak istiyorum.

—AA yukarı bakın biri intihaar edicek heralde!!

—Tolgaaa dur evladım yapmaaaa..

—Beni rahat bırakın atlıycam ölüm benim için tek kurtuluş yolu.Bu cehennem dibi hayattan bıktımmm!!!!

—Tolga abi dur yapma seni çok seviyoruz..

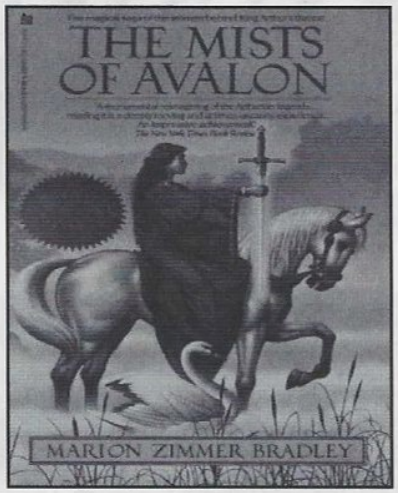
Şu konuşana bak, beni buhallere düşüren adi ve aşşağlık kuzenim Serhat.

—Serhatttt!!!Dolapla beraber cehenneme gitttt!!!!

AHHHHHHHHHHHHHH

Bu ay sadece yukardaki hikaye geldi. Sanırım hikaye yazmak istemiyorsunuz. Bu durumda köşeyi kaldırmak zorunda kalacağım. Hadi beyler bayanlar. Bu köşeyi hikayesiz bırakmayın. Yavuz, hani adresin? Adresini yolla ki oyununu gönderelim

FANTASYA



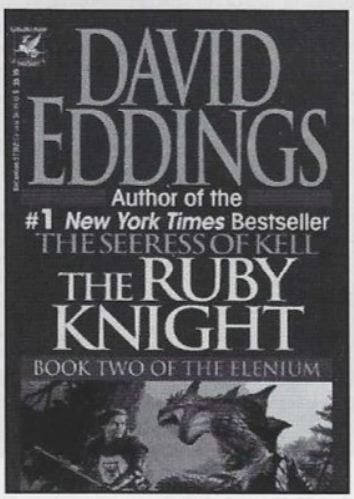
Can Kantarcı

Milyonların sevgilisi, gençlerin idolü, Delta'nın Barrett'i, Operanın Hayalet'i, AoK'un Wonder'ı, alemin kralı, still the one Can Kantarcı uzun bir duraklama döneminden sonra tekrar karşınızda!

Böyle bir girişten sonra, hemen bu yazdığım yeni yerin muhteviyatına geçmek isterim. Şimdilik uzun süreli olmasını düşündüğümüz bu köşede olayımız fantezi edebiyatının kitaplarını incelemek olacak. Neden fantezi, neden edebiyat, neden inceleme, gibi aşmış soruları olanlar ile lobide bekleyen Rahmanhan arkadaşımız ilgilenecek. Şaka maka, şu sıralar patlama halinde olan fantezi edebiyatı dünyasını burada bir şekilde dize getirmek istiyoruz. O nasıl olacak, diyeceksiniz. Haklısınız da. Şöyle ki, bunların hangileri iyidir, konuları, içerikleri nelerdir, yazarların üslupları ne şekildedir, eksik kalan yerleri var mı, gibi soruların bulunacağı, akabinde de cevaplanacağı yer burasıdır efendim. Sözü uzatmadan, buyrun:

Bir Kral Arthur efsanesi anlatımı ama...

Konunun meraklıları sanırım hemen anlamışlardır ilk serimizin hangisi olduğunu: Marion Zimmer Bradley'nin Avalon'un Sisleri serisi... Şimdiye kadar milyonlarca defa görmüşüzdür çizgi filmlerde veya eski filmlerde Kral Arthur ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri denen topluluğu, Arthur'un baş yardımcılarından Büyücü Merlin'i, silah arkadaşı Lancelet'i, üvey kardeşi Morgaine'i... Hatta bu konu hakkında yazılan, "light" olarak tabir edebileceğim hikayeleri okuyanlar da yok değildir aranızda. İşte Bradley'nin yazdığı bu seri, şimdiye kadar gördükleriniz ve okuduklarınızdan "biraz" da olsa farklı. Öncelikli sebep, diğer bu türde olan romanlara göre çok daha ağır bir dilde yazılmış. Yani bir Dragonlance romanından sonra Avalon'a geçerseniz, kendinizi büyük bir yorgunluk içinde bulabilirsiniz satırlar arasında takılıp kalırken. Fakat kesinlikle bunu roman için olumsuz bir nokta olarak algılamayın. Tam tersine, bana ilaç gibi geldi diyebilirim. Yazarın anlatımı çok kuvvetli. Özellikle duyguları belirtme konusunda... Ne yazık ki tasvire genelde pek yer verilmemiş. Ağırlık iç hesaplaşmalar ve diyaloglar üzerine kurulu...Diğer önemli farklılık ise, direkt olarak yazara bağlı bir sebepten geliyor: Cinsiyet. Avalon'un Sisleri serisi sadece ve sadece hanımefendilerin bakış açısından anlatılıyor. Yani bu dünyaya sadece onların gözünden bakıyoruz. Hiç bir zaman Arthur'un düşüncelerini kendisinden öğrenmiyoruz. Bir başka "dişi" sayesinde dolaylı olarak kavratılıyoruz. Bu hem olumlu, hem de olumsuz bir nokta sayılabilir. Olumsuz kısmı zaten bariz. En azından, sırf kadınların bakış açısından verildiği için, savaş sahnelerinin hiç denecek kadar az olduğunu örnek verebiliriz. Olumlu kısım ise bence, bu tarzın değişik bir tad vermesi. Kendi adıma konuşmam gerekirse, daha önce hiç bu şekilde yazılan bir kitap okumamıştım. Bu eserin bir başka dikkat çeken tarafı ise, din konusunda çok ilginç düşüncelere yer vermesi. Şamanizmin varvasyonlarından, Tek Tanrıcılığın inanılmaz tutuculuğuna kadar pek çok dini öğe ele alınmış. Toparlamak gerekirse, Avalon'un Sisleri kesinlikle okunması gereken bir seri. Herkesin değişik bir tat bulacağına eminim. Unutmadan söyleyeyim, İthaki Yayınları'ndan ve çeviri kalitesi çok iyi.

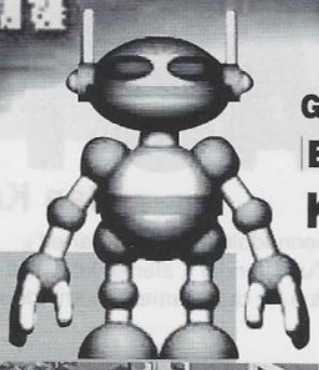


Hollywood vari bir fantezi desek nasıl olur?

Böyle kararsız bir başlık attım ya, ne diyeyim. Bu ayki ikinci eserimiz de, David Eddings'in Elenium serisi. Bütün dünyada oldukça popüler bir yazar olan Eddings'i, dürüst olmak gerekirse ben ilk defa bu sene duydum. Bu da, 6.45 Yayınları sayesinde oldu. Sağolsunlar. Her ne kadar kitaplarına kapak seçme özürlü olsalar da, bir çok eseri Türkçe'ye kazandırdılar. Bu Türkçe olayına birazdan değineceğim zaten. Ne diyorduk? Hmm evet Elenium serisi. Adından da anlaşılacağı üzere, bu üçleme Elenium dünyasında geçmekte. Üç halk (Eleneler, Styricler ve Zemochlar) arasındaki çılgın çekişmeler anlatılmakta seride. Hemen bir yorum yapacağım: Elenium serisinde bir fantezi romanında aradığınız her şeyi bulabileceğinize dair sizi temin ederim. Canavarlar, büyüler, şövalyeler fazlasıyla var burada da. Yazarın üslubu akıcı ve üstteki seriye göre daha "light" (hafif demek iyi olmuyor bence). Sırası gelmişken söyleyeyim, bu ay bu iki kitabı ele almamın nedeni, temelde çok benzeşmeleri. Tasvirler bunda da çok az ve olan yerlerde de pek gerçekçi değil açıkçası. Diyaloglar yine ön planda. Fakat Elenium'da farklı olarak, espriler çok yoğun ve çok başarılı. Ben kendimi defalarca katılarak gülerken buldum (espri yapmayın). Siyaset aynı A.S.'deki gibi burada da çok ağır basmakta. A.S.'deki Pict halkı, Elenium'daki Styric'e karşılık gelmekte. A.S.'de olan Kilise-Şamanizm çatışması biraz modifiye edilmiş olarak Elenium'da da var. Anlaşılan, Eddings Britanya adasından çok etkilenmiş bu üçlemeyi yazarken. Orta Çağ Avrupası her yerde sezilmekte... Yine bir toparlama yapacak olursak: Elenium serisi daha çok "eğlenceli" sayılabilecek bir eser. Okunmalı.

Son olarak, "İki kitap arasında bir karşılaştırma yap yazar, ha?" diyenler olacağından: Avalon'un Sisleri serisi Kral Arthur efsanesiyle ilgililer için biçilmiş bir kaftan. Fakat sürprizlere hazır olun, çoğu şey bildiğiniz gibi çıkmayacak. Elenium üçlemesi ise her fantezi severin rahatlıkla okuyabileceği, eğlencelik bir eser. İkisini de deneyin, derim. Saygılar okuyucular, gelecek aya yine var bir inanılmazlığımız ;)...

SANALOĞLAN



Gülelim eğlenelim, Eğlenelim çoşalım, Kuduralım Yarabbi!

bir sanal oğlan macerası: The Sims

Bir ay. Şu mavi gezegenin kendi etrafında 30 veya 31 kere dönmesi. Bu gezegenle olan tek bağlantım da geçtiğimiz ay kopma noktasına geldi. Istanbul'da bir robotun yapabileceği çok fazla attraksiyon olmadığını da bu boşa geçen bir ay içerisinde öğrendim. Gameshow bünyesinde uzun zaman hiçbir yabancılık çekmedim. Ama gameshow yine kapanma noktasına gelince iş başa düştü ve yepyeni bir sorunum olduğunu öğrendim. Örneğin ben iş bulamıyorum. Bir robota kolay iş vermiyorlar. İlk olarak gazetelerden iş bulmayı denedim. Tabi ki olmadı. Haftada bir gün "İnsan Kaynakları" eki veriyorlar. Tabi ki insan arıyorlar. Üniversite, eğitim, tecrübe hepsi boş. Önce insan olmak. Sonunda bir arkadaşın vasıtasıyla (MEG), Denizcilik işletmelerinde iş buldum. Meg'le görüşmeye gittik. Denizcilik İşletmelerinde işe almayla ilgili memur MEG'i dinledi. Beni uzun uzun süzdü. Ve işe aldı. O günden sonra tam bir ay boyunca Beşiktaş Kadıköy arasında jeton atılan "Turnike" olarak çalıştım. Uzun bir süre 15 gün kadar hayatım bu rutinlikte geçti. İnsanlar bana jeton attı. Ta ki o güne kadar. O gün sis vardı. Vapur seferlerinde tehir olmasını bekliyorduk. Sonra tehirin nedeninin sis olmadığını öğrendim. Bedenimin iskeleye doğru bilinmeyen bir güç tarafından çekildiğini hissettim. Kalabalık vardı. Herkes salona doluşmak için bana çılgınca jeton atıyordu. Bir turnike olmanın en önemli özelliği olan "görev yerini terk etmeme" kuralını ilk ve son defa orada bozdum. Yerimi terkettim. Hava yağmurluydu. Sisten göz gözü görmüyordu. Koşarak iskelenin kenarına doğru ilerledim. Yağmur damlaları metal aksamıma damlayıp, korozyona sebep olacak bir şekilde, vücudumdaki nem oranını arttırıyordu. Vücudum o acaip istekle beni iskelenin sonuna doğru çekiyordu. İşte o anda o acaip sesi duydum. Tak taka... Evet. Sislerin arasında belli belirsiz görüyordum. Bir taka bana doğru yaklaşıyordu. Takanın tam ucunda bir ayağını takanın burnuna yaslamış elini beline koymuş bir şekilde orda duruyordu. Saçları boğazın yelinde karizmatik dalgalanmalar yapıyordu. Evet bu Zebaninin ta kendisiydi. Bir parıltı gördüm. Bu her zamanki gibi kafama attığı oyun CD'siydi. Dergi tüm gururuyla yeniden çıkıyordu. Tayfalar da oradaydı. Cadı Löz, Mouse, Set, Mert, Timur... Kaptan Meg ise gözünü ufka dikmişti. Cd kafama düştü. Kamer tayfaları son yolculuklarına çıkmaya hazırlardı. Taka taka seslerinin arasında belli belirsiz bir şey duydum. Batmak ya da batmamak işte bütün mesele bu. Gözyaşları içersinde elimdeki cd'ye baktım. "The SIMS"

THE SIMS

Sizler için bu acaip simülasyon oyununu yorumlayacaktım. Oyuna baktm. Bu adamlar Sim city Sim bıdı Sim Wudu diye diye artık iyice başladıkları yere dönmüşler. Sims... Bu oyun çıkış olarak bana direk komplike bir tamogochi'yi anımsattı. Ve öyle. Tek fark yönettiğiniz yaratık insan olduğu için tiple kendinizi özdeşleştirebiliyorsunuz. Ben onu da yapamıyorum. Artık siz durumu anlayın. Durdurun hayatı inecek var yaklaşımlı bütün arabesk kitlesini bu berbat hayattan sanal hayata davet ediyorum. Komşularını sen seçiyorsun, bir işin oluyor ki beni en heyecanlandıran nokta burası. Sevgilin oluyor. Alıyorsun o sevgiliyi, artık yeme de yanında yat. Benim bile devrelerimde kıpırdanmalar yaratıyor.

Yarattığınız karakterin bazı özellikleri var. Örneğin NEAT. Bu sizin titizliğinizi gösteriyor. Misal Zebani... Dergi yazılarını çok NEAT bir şekilde zamanında ister. Ama onun gösterdiği bu titizliğe biz danalık yapıp geç yazı vererek cevap verince o da kuduruyor tabikine.

Outgoing ise bir başka özellik ki bu da cana yakınlık demek. Misal Ertunç! Bir organizma cana Ertunç kadar yakın olabilir mi? Olamaz. Naber deyince sana ne demesi, elini uzatınca elini tutup senle bilek güreşi yapmaya çalışarak seni adi bir pislik torbası gibi yenip bir böcek gibi ezeceğinden bahsetmesi bu özelliğin Ertunç'la ne kadar özdeşleştiğini göstermiyor mu? Gösteriyor. Peki ben bu uzun cümlelerde noktalama işaretlerine herhangi bir önem niye vermiyorum, çünkü ben Zebani gibi NEAT bir kişi değilim. Yani sallarım. Bakın nasıl da sallıyorum. Mesela az önceki cümlenin sonuna soru işareti koydum mu? Koymadım. Ama buna koydum neden? Çünkü anlamsız. Siz benim cümlemin soru olduğunu o noktalama işaretinden anlayacaksanız zaten yazıyı da okumayın.

Active bambaşka bir özellik. Ben bu özelliği direk Cadı LOz'la bağrdaştırabiliyorum. Hatta ona hiper aktif de diyebiliriz. Hatta demeyebiliriz de. Yazıyı okuyup bize tekme atmasını ister miyiz? İstemeyiz. Bakın işime gelince ne güzel de soru işareti koyuyorum.

Playful sim karakterinizin ne kadar eylenceli bir yaratık olacağını gösterir. Misal Playful bir yaratık olarak sizlere direk Meg arkadaşımızı gösterebilirim. Espiriden espiriye mutluluktan mutluluğa koşan bir kır böceğidir o. Sürekli dergi açar kapar. Misal geçen gün bize geldi. Eyvah! dedi. Dergiyi açık unuttum:)

Bir diğeri de Nice. Bu siminizin ne kadar iyi huylu olduğunu gösterir. Örnek ise Engin. İyi huylu olmasa bize niçün alev püskürtsün, elektrik versin, kurşunlasın değil mi?

Hay allah bu ay da yazımın sonuna gelmişim. Bakalım bir daha ki ay yazının sonuna gelebilecek miyim? Ya da yazı başlayacak mı? Bakalım o taka batacak mı? Bakalım... Kim gerçek hayatta turnike olmak ister ki?

- Ulan bu kadınla evlendim iyi mi yaptım acaba? Böyle de öpülmezki? nerden öğrenmiş bunu?

- Yahu bu Sims aleminde kendimize göre kız da bulamadık. Cadaloza kalıcaz bu gidişle.

- Bak bu sefer ne yapıyor bu kadın? Burda olma ki? Bu kadar ateşli olmayı nerden öğrenmiş?

- Bak şimdi bunlar ne yapıyorlar? şu beyaz konuşma balonlu araba mı istiyor? nah alır!

- Ay ay ay! tüp patlamış. Yangın var. Call 900, ay pardon itfayiyeyi çağırın ayol. Bakma evladım öyle

İntahara mailliyim şu sıralar. Yollayın mail
www.sanaloglan.com

Cadı Nesime gururla lanetler

Evet bir ay aradan sonra yeniden beraberiz. Özlemiyle yanıp tutuştuğunuz, kendisine bir an önce kavuşmak için her türlü fedakarlığı yapacağınız Cadı Loz'unuzla yine berabersiniz.....Ya yapmayın çocuklar! Bir ay o kadar da uzun bir süre değil. Benim işte Cadı Loz... Hani sürekli Zebani ile didişen, her ay adı Çataloz, Cadaloz filan diye değiştirilen, kızdıklarını kurbağaya, böcüğe filan çeviren Cadı Loz.....

Hatırlıyorsanız en son hediyelerden bahsediyorduk. Ben yine hatırladığınız üzere başcadının bana alacağı hediyeyi büyük bir merakla bekliyordum. ("Bize ne senin hediyenden" diyen sevgili okurum bir adım öne çıkabilir mi lütfen? ********)

Başcadının bana ne hediye aldığına inanamayacaksınız. Ben de önce inananmadım. O kadar heyecanlanmıştım ki bir ara başcadıya sarılayım derken kadının şapkasını düşürüverdim. Altından çıkan bigudili saçlarını görmemiş gibi yapmaya çalıştım. Ama o kadar komik ve karizmadan uzak bir hali vardı ki rahatça gülebilmek için lensimi düşürmüşüm numarası yapıp eğildiğim yerde gözlerimden yaşlar gelene kadar güldüm. Başcadı'ya en son 200 yıl önce bu kadar çok gülmüştüm. Cadılar Birliği'nin düzenlediği sempozyuma konuşmacı olarak katılacaktı. Bu sempozyumdan bir gün sonra da kıyafet balosu vardı. Ama bizim yaşlı başcadı ikisinin tarihlerini birbirine karıştırınca balkabağı kıyafetiyle konuşma yapmak zorunda kalmıştı. Ancak o zaman rahatça gülebilmek için lens düşürme numarasını yapamamıştım. 200 yıl önce bu numarayı yapmam oldukça kafa karıştırıcı olurdu herhalde... Yine daldım detaylara...Eminim neden bahsettiğimi hatırlamıyorsunuz bile. Başcadının bana aldığı hediyeden bahsediyordum. Bana konuşan bir ayna almış. Yani başcadı öyle olduğunu söylüyor. Ama nedense benimle konuşmayı reddediyor. Bende ki de şans işte...O kadar yıl bekle bir konuşan aynan olsun..Sonra da konuşan aynanın konuşmayacağı tutsun...Sonuç yine hayalkırıklığı..

Bana sizi en çok hayal kırıklığına uğratan hediyeyi yazın demiştim. İyi ki de demişim. Sizden gelen mektupları okudukça hediye konusundaki kendi hayalkırıklığımı unuttum. Hele bir mektup var ki içlerinde.... Uyarıyorum bu mektubun duygusal içeriğine dayanamayacaklar lütfen sayfanın kalanını okumayı bırakıp, Ertunç'un oyun açıklamalarını filan okumaya başlasınlar. Hatta hızlarını alamayıp ordan Sanaloğlan'ın sitesine gitsinler ve hala açılmadığını görüp sinirlenip duygusal moddan iyice uzaklaşsınlar. Hala işe yaramadıysa Zebani'yle bir dakika kadar konuşsunlar. (Farkındaysanız son çare olarak Zebani'yi öneriyorum. Çünkü kendisi sadece aşırı duygusallar için geliştirilmiş oldukça ağır bir dozdur. Bir dakikanın üzerinde konuştuğunuzda duygusallığı bırakmanın ötesinde önünüze kim ve ne çıkarsa çıksın sinir olma yetisini kazanırısınız.) Evet ben bütün uyarılarımı yaptım. Şu anda bahsettiğim mektup aşağıda olmalı. Orda değil mi? Ay bakamıyorum bile....Gelemem böyle duygusallıklara...Neyse bulup okuyun işte...Bitince de bana haber verin...

Sevgili Cadıloz ben hayatım boyunca iyi bir insan olmaya çalıştım. Her zaman benim isteklerim diğer insanlarınkinden sonra geldi. Onlar mutlu olsun diye kendi mutluluklarımı hep erteledim. Sırasında ezildim, çok kırıldım ama yılmadım. Sonunda hep iyiler kazanır diye sabrettim. Ta ki o güne kadar....

Doğum günüm.... O talihsiz gün..... ve o gün 23. sünü kutlayacaktım.. Arkadaşlarım genelde doğumgünümü hep unuturlardı. Ama onlara asla kızmazdım. Ne de olsa iyi bir insandım ben..Neden böyle birşey için arkadaşlarımın kalbini kıracaktım ki? Bu sene de hersene olduğu gibi kendi kendime evimde tek başıma "İyi ki doğdum ben" diyerek pastamı kesecek ve yine kendime aldığım hediyeleri sanki içinde ne olduğunu bilmiyormuş gibi heyecanla açıp aynada kendime teşekkür edecektim. Ama eve geldiğimde kapının önünde kocaman bir paket buldum. "Bu doğumgünümde kendime böyle bir hediye paketi yaptırmış mıydım acaba?" diye düşündüm. Kendim dışında birinin doğumgünümü hatırlayıp bana hediye alması aklıma gelebilecek en son ihtimaldi. Ama paketin üsütünde "Sevda'dan sevgilerle..." yazıyordu. Sevda...Kalbimin sahibi olan o kız.. Varlığımdan haberi olduğunu bile sanmıyordum. Paketi alıp eve girdim. Kalbimin bu heyecana dayanacağından emin değildim. Ama hayatımda aldığım ilk hediyeyi de açmadan ölmeye niyetim yoktu. Büyük bir cesaretle paketi açmaya başladım.....

(Bitti mi mektup? Ne??!!! Bitmedi mi daha? Bu kadar uzun muydu bu mektup yahu? Sıkıldım beklemekten....Neyse biter bitmez haber verin bana...Ve bir dahaki sefere bu kadar duygusal içerikli mektuplar göndermeyin. Ben bir cadıyım, Pamuk Prenses değil!!..)

Hala inanamıyordum. Demek Sevda da benden hoşlanıyormuş. Bir günde iki süprpiz bana göre değildi. Paketi açtım.....Haaaayıııır!!!!

Cümleyi değiştiriyorum. Bir günde iki kötü süprizi ben bile kaldıramazdım. Hediye benim zannettiğim Sevda'dan gelmemişti. Bir başka Sevda'dan.....Sevda Kartopu'ndan gelmişti...Bu okulun en yapışkan ve çirkin kızıydı. Ve hediye olarak da bana kendi resmini gümüş bir çerçeve içinde göndermişti. Arkasındaki notta "Yanında olmadığım zamanlarda yokluğumu hissetmemen için" yazıyordu. Üstelik resimde sanki uğrayacağım şoku bilircesine sırıtıyordu...O günden sonra doğumgünümü kutlamaya son verdim...

Hasan Kalfaoğlu/istanbul

Tamam mektup bittiğine göre ben devreye girebilirim. Hasan bence hakettiğini bulmuş. Aferin o kıza. Severim erkeklerin hayatını cehenneme çevirip onları dumura uğratan kızları. Aslında o kızla en kısa zamanda bağlantı kurup yanıma stajyer cadı olarak filan aldırmalıyım.

Sizin hayatınız da duyduğuma göre oldukça sorunsuzmuş. Bu kadar mutlu olmayı kimse haketmediğine göre hayatınızı tekrar eskisi gibi sıkıcı ve sorunlu getirmenizi istiyorum. Bunu nasıl mı başaracaksınız? Aşağıda verdiğim kelimeleri kullanarak bana küçük bir hikaye yazarak tabii.... Kelimelerden en az beş tanesini kullansanız da olur.. (Son anda yumuşadım)

Zebani, anahtar, zil, korkunç, radyo, rüya, cadı, sihir, gazete, horoz, araba, süpürge, fil, yıldırım, peri.

Kötü bir cadıyım beeeeen!!!!!

nesra@netone.com.tr

Pis bir cadı... ...aman diyim satışmayın!

TAVSİYE SORMAYIN!

Can KANTARCI

RACING

NFS: High Stakes

Artık miyadını doldurmuş sayılıyor olmasına rağmen, benim çok zevk aldığım oyunlardan biri olma özelliğini sürdürüyor. Porsche Evolution vs gelecek yakında...

Star Wars: Racer

Uzun abi. Hala da uzun bence filmdeki o sahne. Lucas Arts'ın yarış oyunu yapmasına da uyuzum zaten. RAJI saçmalama [;)].

Re-volt

Eğlence, hız, mavra, heyecan ve "Buggy"s. Re-Volt hala rulaz.. Lego Racer diye bir rakibimsisi bile gelecek yakında.

Driver

Diğerinin tam tersi, "ağır" bir sürüş oyunu. Gerçekçilik süper, grafikler çok iyi. Driver iyi oyun ya.

C.mc rea rally

Rally hakkında Hayrettin Cenani ile tamamen zıt düşüncelere sahip olsak da, Colin baya iyi bir oyun. Gerçekten edebileceğim tek negatif laf yok.

SİMULASYON

WWII: Fighters

Mükemmel. Bu oyunu tanımlamak için aklıma gelen birkaç sözcükten biri bu. Nasıl oluyor, derseniz, cevabım Jane olacaktır. Beyefendiler (hanımefendiler?) işi biliyor.

Mig Alley

Mig Alley'i ilk gördüğümde grafiklerine her türlü garip gurup ses efektini çıkartmıştım. Sonra o günlere dönüp baktığımda "iyi yapmışım be" diyorum. Kaliteli bir simülasyon. Realite had safhada.

European Air War

Piyasadaki simülasyonlardan hemen ayirdedilse de, WW II - Fighters'dan daha iyi bir oyun degil. Demek istedigim, iyi bir oyun fakat muhtesem degil (inanilmaz gönderme)

joint Strike Fighter

3D kartsız, bahtsız, ezilmiş günlerimde J.S.F'yi gördüğümde midemin bütün kasları büzülmüştü. İçten içe oyunun aslında daha iyi olabileceği düşüncesi vardı her zaman ama. Daha sonra 3D kartlı, bahtlı, ezilmemiş günlerimde baktığımda ise içimdeki sese güvenmeyi öğrendim. Bu son lafla da kendimden öğrendim ama.

M1 Tank Platoon 2

Süper grafik, olağanüstü ses, dobra dobra gerçekçilik (ne?) ama 0 (yazıyla sıfır) oynanabilirlik. Kontrollerin alakasız biçimde zor olmasından dolayı, hakettiği yeri bulamamış bir oyun.

ADVENTURE

Disworld Noir

Discworld dünyasının sinemada "Film Noir" neyse, oyundaki o versiyonu işte.
Çok iyi bir adventure. Harbi harbi iyi. Alınmalı, oynanmalı

Star Trek:Hidden Evil

Star Trek'in hiç bir ürününden hazzetmesem de bu adventure'ına fena değil, demesem ayıp etmiş olurum. Yine bütün ST bok püsürü var, hayranlarına duyrulur.

Grim Fandango

İşte uzun zamandan beri gelmeyen adventure zamanlarında hızır gibi yetişen bir oyun. Son derece özgün. Kesin denenmeli ama nereden bulursunuz bilmem...

Gabriel Knight 3

Gabriel efendinin 3. oyunu. 3D olsa da çok iyi bence. Ha bir de, Schattenjager çok karizma bir unvan.

Monkey Island 3

Aslında buralar da pek benim harcım değil ama yine de elimden geldiği kadarını yapacağım. Monkey Island III serinin son oyunu olduğundan, grafik, müzik vs açısından da en iyisi oydu doğal olarak. Senaryo yine aynı mavra...

DOOM GİBİN

Unreal Tournament

Uzun zaman Q3'ün daha iyi olduğunu düşündüm. Fakat gelin görün ki bu fikrim biraz değişti. UT de çok iyi oyun...

Half Life: Counterstrike

Half-Life zaten süperdi, bu modu inanılmaz ya. Bombadan tutun da, Engin Süzen'in lav silahlarını etkisiz hale getirmeye kadar her şey var. Süper!

Starship Tribes

Ben fazla oynamadım fakat Kamer'de bir ara furyası oldu. Çok komplike ve sınırlandırılması çok az olan bir oyun. Özellikle Team olayı süper.

Quake 3: Arena

Q3 bir geldi, pir geldi valla. Hatta onu bekleyen fanatik sayısı o kadar çoktu ki, UT'nin o yüzden hakkının yendiğini düşünüyorum ben de artık. Q3'deki grafik kimseye yok kabül de...

Delta Force

Aslında şimdiye kadar denilecek her şey denildi bu oyun için. Diyeceğim o ki, kendine has tarzıyla bir çok oyunun vadettiği atmosferi fazlasıyla vermekte. Deneyin.

ACTION

Tom Raider 1

Ya şimdi bu son oyuna diyeceğim bir şey yok. Gerçekten adamlar yapmışlar bu sefer. Mısır olayını çok iyi aktarmışlar. Ayrıca, Teen Lara rulaz ;).

Urban Chaos

İşte yüzde yüz action size. Etrafta deli danalar gibi koşturup adam pataklamaca. Çok zevkli. Final Fight+Tomb Raider diyeyim burada da.

Nocturne

Gerçi bunda adventure faktörü de göz ardı edilemeyecek kadar çok ama, ben yine de action'lar arasına koymayı tercih ettim. Korku olayı süper, yani ben oynarken GERÇEKTEN tırstım. Bu da amacını yerine getiriyor demektir.

Swat 3

İşte Rogue Spear'in tahtını paylaşan diğer oyun. Grafikler şimdiye kadar gördüklerimin arasında nerdeyse en iyisi. Bilgi verme açısından da SWAT 1 numara.

Rainbow Six 2

Yine benim hazzetmediğim oyunlardan biri. İlgimi çekmiyor işte bu tür. Bana ağır geliyor belki de, bilmem. Süper grafikler ve sesler var. Atmosfer de iyi gibi. Squad oyunlarının en babalarından.

FIGHTING

Mortal Kombat 4

Mortal Kombat 3, Ultimate MK ve MK Trilogy facia üçlemesinden sonra MK4 bize ilaç gibi gelmişti. 2D ve 3D'yi bir potada bu kadar iyi eriten oyun az gelir. Yeni karakterler de hiç sırıtmamış, uymuş. Koleksiyonunuzda mutlaka bulunmalı.

Super SF II Turbo

PC'ye çok önceleri çevrilen Street Fighter versiyonları ne kadar salaksa, bu yeni 4 karakteri de barındıran versiyon çok iyi, onu söyleyeyim size. Grafikler klasik Street Fighter tribinde ve oynanabilirlik klasik olarak süper!

Virtua Fighter 2

Sega'nın 3-4 sene önce başladığı PC convertlerinden kaliteli bir örnek VF 2. Zamanına göre oldukça iyi bir makine istemekteydi. Hala da öyle. Yine de, denenecekler arasına katılmalı.

Tekken 3

PC için, hepsinden önemlisi benim yazı hayatım için bir facia olan bir oyun Tekken 3. Çok kötü bir yazıydı biliyorum. Burada günah çıkartayım. Bleem!'in sonradan çıkan versiyonları daha iyi sonuç veriyormuş ama görmedim, görmek de istemem.

Fx Fighter

Biraz da nostalji olsun dedim. Bu oyun çıktığında, o zamanlar 3D fukarası olan PC'lerimize bir nebze de olsa üç boyut göstermişti. Daha doğrusu, mükemmel bir demo ve orta halli bir oyundan oluşmaktaydı. Kaç kere OHA dediğimi hatırlayamıyorum bile.

SPORT

Fifa 2000

Geçtiğimiz ay patır patır dökülmeye başlayan EA Sports'un 2000 senilerinin tartışmasız en çok bekleneni FIFA 2K. Her ne kadar Türk Milli Takımı ve Galatasaray'a yer vermeyerek bir çok oyuncuyu hayal kırıklığına uğratsa da, şu an türünün tartışmasız en iyisi.

NBA live 2000

Diyeceğim şu ki: OLAĞANÜSTÜ. Bir basketbol oyunu ne kadar iyi olabilir ki, diyenlerin cevabını direk yapıştıran insanların oyunu NBA Live 2K. Kelimenin tam anlamıyla mükemmel grafikler ve sesler

NHL 2000

Diğer ikisini yazıp, bunu yazmasam kan dökeceğimi bildiğimden yazdığım bir oyundur NHL serileri. Şaka X2. NBA'in grafik kalitesini yakalayan bir oyun. Kendi yüzünüzü bile oyun içine yerleştirebiliyorsunuz. Buz hokeyi sevseniz de, sevmeseniz de alacaksınız.

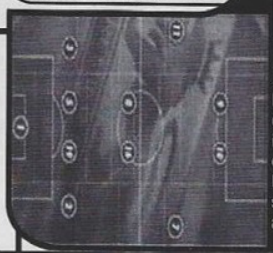
UEFA Champ 99

Oyunun öyle inanılmaz bir güzelliği, özelliği yok. Vasat. Fakat, tek olayı Champions League'in haklarını satın almış olması.

World Wide Soccer

Tavsiye köşemize konuk olan ikinci Sega oyunu. Ne diyeyim, bunun da fazla bir özelliği yok. Ertunç Burak'ın da dediği gibi, milli marşımızın yer alması oyundaki tek atraksiyon.

MANAGER



C. Manager 2 99/00

Menajerlik türünün en iyi örneği dersem, yanılmış olma ihtimalimin ne kadar az olduğunu göz ardı etmem. Bu oyun için günlerce sabahlayan (abartmıyorum) arkadaşlarımı tanıyorum.

Premier Manager 99

Bunun da fanatikleri var ama, aldığım genel izlenim Championship Manager'ın daha iyi olduğu yönünde. Yine de göz ardı edilmemesi gereken bir oyun. Kaliteli. Deneyiniz.

USM 98

Yenisi daha çıkmadı ama bu oyun hala oynanmaya değer. Bir çok seçeneğin oldukça temiz bir arabirimle sunulduğu USM 2 kesinlikle bir denenmeli.

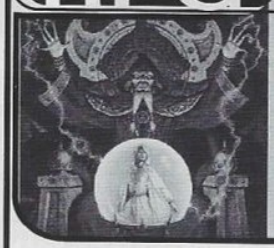
FA Premier League

EA Sports'un el atmadığı çok az spor oyunu dalından biri olan menajerlik de bu oyunla son bulmuştu. Ne diyeyim, bence vasat. EA kalitesi kendini belli etse de, bu futbol oyunu yapmaya benzemiyor bea.

Sensible World of soccer

Farkındayım, çok sınırlı bir menajerlik opsiyonu var ve bir o kadar da eski ama, minimum özellik, maksimum zevk desem bilmem düşüncelerimi size anlatabilir miyim. Benim aylar boyunca hiç durmadan oynadığım tek menajerlik.

RPG



Fallout1-2

RPG deyince direk tavsiye olunacakların başında gelmekte bunlar. Önceden yazmadım, esseklik ettim biliyorum. Kusura bakmayın.

Daggerfall

RPG için son zamanlarda en çok ses getiren oyun kesinlikle Daggerfall'dur. Grafik (VGA) ve ses bakımından çok bir üstünlüğü olmasa da, oynanabilirlik kavramını yüzde ikiyüz seviyesinde tutan bir oyun.

Lands Of Lore 3

Westwood Studios Command&Conquer serisinden ne kadar alkış aldıysa, bu serinden de bir o kadar yuh almıştır. Tamam, grafikler çok iyi ama, o da her şey değil ki ya.

Baldur's Gate

Her ne kadar bu kategoriye uymasa da, ayrıca bölüm açmak için yerimiz olmadığı, 5 CD'lik bir oyun Baldur's Gate. Hem hayranları, hem de nefret edenleri var. Ben de bir ara deliler gibi oynamıştım. 2.si gelecek bayağı bir zaman sonra.

Planescape: Torment

Baldur's Gate'in başlattığı furyanın kaliteli bir devamcısı Torment. 4 CD'lik devasa bir oyun aynı BG gibi. Değişik bir oynanış sistemi var ve çok zevkli.

STRATEJİ

HEROES OF M&M 3

Serinin birinci oyunu, frp ve strateji unsurlarını mükemmel biçimde birleştiriyordu. İkinci oyun da birincisine göre bayağı yenilikle gelmişti. Fakat üçüncüsü için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Yine de güzel oyun.

Jagged Alliance 2

Yine fazla oynamadığım fakat bu listede yerini alması gerektiğinden emin olduğum bir oyun JA 2. Birincisine göre daha iyi grafikler ve arabirim getiriyor. Eski askerlerimiz hala duruyor ama

Panzer general 3D

SSI'ın son bombası PG 3D. Önceki serilere bir 3D motoruyla yenilik getiren oyun, turn-based delileri için ideal.

Master of Orion

Nostalji manyaklığıma devam ediyorum. Serinin 1. veya 2.si hiç farketmez. Uzayda geçen bir turn-based strateji arıyorsanız, doğru seçim MOO (çok kötü oldu bea).

Rites of war

Warhammer dünyasının PG motoruna uygulanmış hali dersek, R.A.W için yanılmış olmayız. Zorluk derecesi çok. abartılmış yalnız. Güzel oyun.

REAL-TIME

Tiberian Sun

Bir oyun bu kadar beklenip de, oyunçuyu bu kadar hayal kırıklığına nasıl uğratır, ben anlamış değilim. Herkes (ben) öyle inanılmaz şeyler bekliyordu(m) ki, gördükleri(m) insanları (beni) fatmın etmekten uzaktı. Fakat bu sözler sizi yanılgıya sevk etmesin, TS iyi bir oyun.

Homeworld

Sierra, her türden oyun yapıp, çoğunda da iyi olmayı başarıyor. Homeworld de, Sierra'nın çok iyi bir real-time denemesi. Çok iyi. Denememezlik etmeyin.

Age of Kings

Kod ad gibi oldu ama, anlamayan olduğunu sanmıyorum. Zira her yerde yılın oyunu, bin yılın oyunu hatta gelmiş geçmiş en iyi oyun seçilen Age of Empires serisinin devamı da aynı ödüllere layık bence. Ödüncü!

Close Combat 3

Yine Ertunç Burak'dan alıntıya başvurduğum bir oyun. Ee ne de olsa yılların (!) tavsiyecisi. Kaliteli, atmosferi güzel ve oynanabilirlik iyi ayarlanmış. Tavsiye olunur.

Dark Reign

Dark Colony'yle beraber gelen DR, o sıralar paso çıkmakta olan real time'lar arasında kaynayıp gider gibi olmuştu. Neyse ki, hala hatırlayanlar var.

HerSeyiN biR sONu VarDir

DİKKAT!

GameShow yazarlarının tümünün veya bir kısmının ya da birinin, tüm yazılarını ya da içlerinden herhangi birini geç verdiği, geciktirdiği veya geciktirmeye teşebbüs ettiği, ya da neden olduğu görüldüğünde en kısa zamanda imha edilecektir.

Müdüriyet

Kamer'de en çok edilen laflar TOP 10

1- Git kola al ama karşıdaki kuruyemişçiden alma... (MEG)
2- Engin o silahı bana doğru tutma, şeytan doldurur, sonra ben de seni doldurucam... (Taciz altındaki herkes)
3- Ready oluuun, Ready oluuuuuuuuuuuuuun, Polat Ready olsana hayvan herif. (AOK'ye başlamadan önce MEG)
4- Arkadaşlarımı görmeye geldim, ama arkadaş falan kalmamış, acaba suç ben de mi? (Burçak)
5- &%&+#$X&/, +#$&/X&%&+#$X&/, +#xX$&/ ben bütün yazarların... (Polat)
6- Hep ben gidiyorum kola almaya, bu sefer gitmek istemiyorum bana ne. (Serkan)
7- Bu Kamer'de herşey kusurlu, herşey bozuk, herşey eksik, yine görmüyor benim bilgisayar network'u (Polat)
8- Bırakın gençleri yesinler, içsinler, kaynaşsınlar (Polat)
9- Nasıl olacak bu işler (HEPİMİZ).

Bu lafları da söylediler, dünyanın sonu gelecek ya da bu resimler ne zaman değişecek?

MEG: Trafik kurallarına uymak lazım abi, uyalım diye yapılmış, meskun mahal'de 50 Km/h'i aşmamak lazım. (sus be sus, hemen suuuus!)

Çilem: Kocacım istersen sabahlara kadar AoK oyna, ben seni beklerim beklerken de ortaliği toplar yemek hazırlarım sana (alkol aldık mı?!).

Zebani: Artık aşık olmak, çiçeklere farklı gözle bakmak, sevgilime diğer bütün sorumluluklarımı ihmal edip 24 saatimi ayırmak istiyorum. (Saçmalama!)

Mert: Adam oldum artık, içkiyi bıraktım, kimseye ümit vermiyorum, kimsenin günahına girmiyorum (Yok yaaaaaaaaaa!).

Timur: Abi ayıp ediyorsun, ne isterseniz yaparım sizin için, para mara da istemem, dostluk ne güne duruyor (hadi hadi kaç dolar onu söyle).

Engin: Bırakıyorum artık bu gece hayatını. Bundan sonra evde televizyon seyredip, mısır patlatıcam (Hiç, inanmadık, hiiiiiç).

Burçak: Tamam sustum, sen beni yaklaşık yarım saattir dinliyorsun şimdi ben seni dinliyorum (Herhalde çok uykusu var, yazıık)

Muder: Abi Larry 7 yazısının neyini beğenmezler anlamıyorum, anlayamıyorum, o kadar da süper yazmıştım (hala anlamadıysan yuh sana :)

Emre: Ali topu at, Şule çiçekleri sula, Engin alev makinasını kaldır, Polat küfür etme, Topu at Ali, topu at. (Hani konseptüel??).

Rauf: Bir reklam fikri buldum, çok kötü ya, daha iyisini de bulamıyorum, galiba ben düşündüğüm kadar zeki değilim (sonunda dualarımız kabul oldu).

Nesime: Tamam, gel vurmucam. Hem niye vurayım ki? Ben gayet akıllı, uslu, kibar bayanım (Pışşşıık, hayatta gelmem).

Tuğhan: Tamam, söz! Artık 20 MB'lık dosyaları ICQ'dan göndermeye kalkmıcam, sürekli ICQ'dan seni taciz etmicem (Hade len!)

Alışveriş Listeleri...

MEG: Onun liste hazırlamak konusunda çok fazla şansı yok. Çilem hanım tarafından eline verilen listeyi alır da...

Mert: Bol bol kağıt ve kalem. Şiir yazıp kızları kandırmak baş uzmanlık alanıdır da...

Engin: Sprey şeklindeki her şey. O spreylerin önüne çakmak tutarak insanları tavuk gibi kızartmak en büyük hobisidir de...

Zebanl: Her türlü (yoruma açık!) kaset kitap dergi ve CD. Olmayan paralarını bunlara yatıracak kadar manyaktır da...

Tuğhan: Yeni çıkan her türlü ekran kartları sürekli alışveriş listesine girmektedir. Teknolojiyi yakından takip ediyoruz ya...

Burçak: Karton karton yumurta. Çok konuştuğu için sesini açması gerekiyormuş da...

Çilem: Bir kadın olduğu için her hangi bir liste çıkartmasına gerek yok. Her gördüğünü alıyor da...

Nesime: 18 derste karate, Aikido sanatı adlı kitaplar. Kendini geliştirmenin en büyük erdem olduğuna inanır da...

Emre: Emre alışveriş yapmaz. Konseptüel olarak alışverişe karşıdır da...

Rauf: Bilumum mizah kitabı, dergisi, herbişeyi. Yazı yazmak için "esinlenmesi" gerekiyor da...

Kusmuk

Eeeeee, ne oldu. Geldiniz mi sonunda dediğim lafa... Başından beri diyorum size, adam olun, okuyucuya saygı duyun, eleştrileri önemseyin, en önemlisi benim dediklerimi harfiyyen uygulayın. Eğer bütün bunları en başından beri önemseseydiniz, şimdi yine eskisi gibi böyle zor durumlara düşmezdiniz, bize destek olun, bize destek olun diye zırlamazdınız.

Şimdi en kısa zamanda kendinize çeki düzen verin. Ve en başta bana, her ay eleştirmem için dergileri getiren şu salak ve sürekli sırıtan çocuğu işten atın, kovun, bir daha benim karşıma çıkartmayın. Sonra da, kendinize bir tarz belirleyin ve o belirlediğiniz tarzda asla okuyucularınıza ihanet olmasın. CD vermeyin, kimse sizin dergiyi CD için almıyor, bunu o ahmak kafanızın içine sokun. Başından beri söylüyorum bütün bunları size, hadi beni dinlemiyorsunuz, bir kulağınızdan girip salakça diğer kulağınızdan çıkıyor, okuyucularınız da söylüyor. Herkesin dilinde tüyler bitti, bi o sizin salak beyniniz algılamadı.

Neyse diyorum son kez, akıllanacağınızı umarak. Artık etrafınızdaki güzel şeyleri örnek alarak, yaptığınız hatalardan ders alarak, yolunuza devam edersiniz umarım. Aslında benim hiç umrumda değil. Ne bok yerseniz yiyin.

K.A.

HaNgiSi dOğru, hAngisi YalAN V1.5

1-Zebani namazında niyazında bir adamdır. Babası imamdır.

2-Kamer camiası Fight Club'u seyretmemiştir ama her gün yaşamaktadır.

3-MEG, Nobel trafik ödülüne aday gösterilmiştir. Torpili olmadığı için kazanamamıştır.

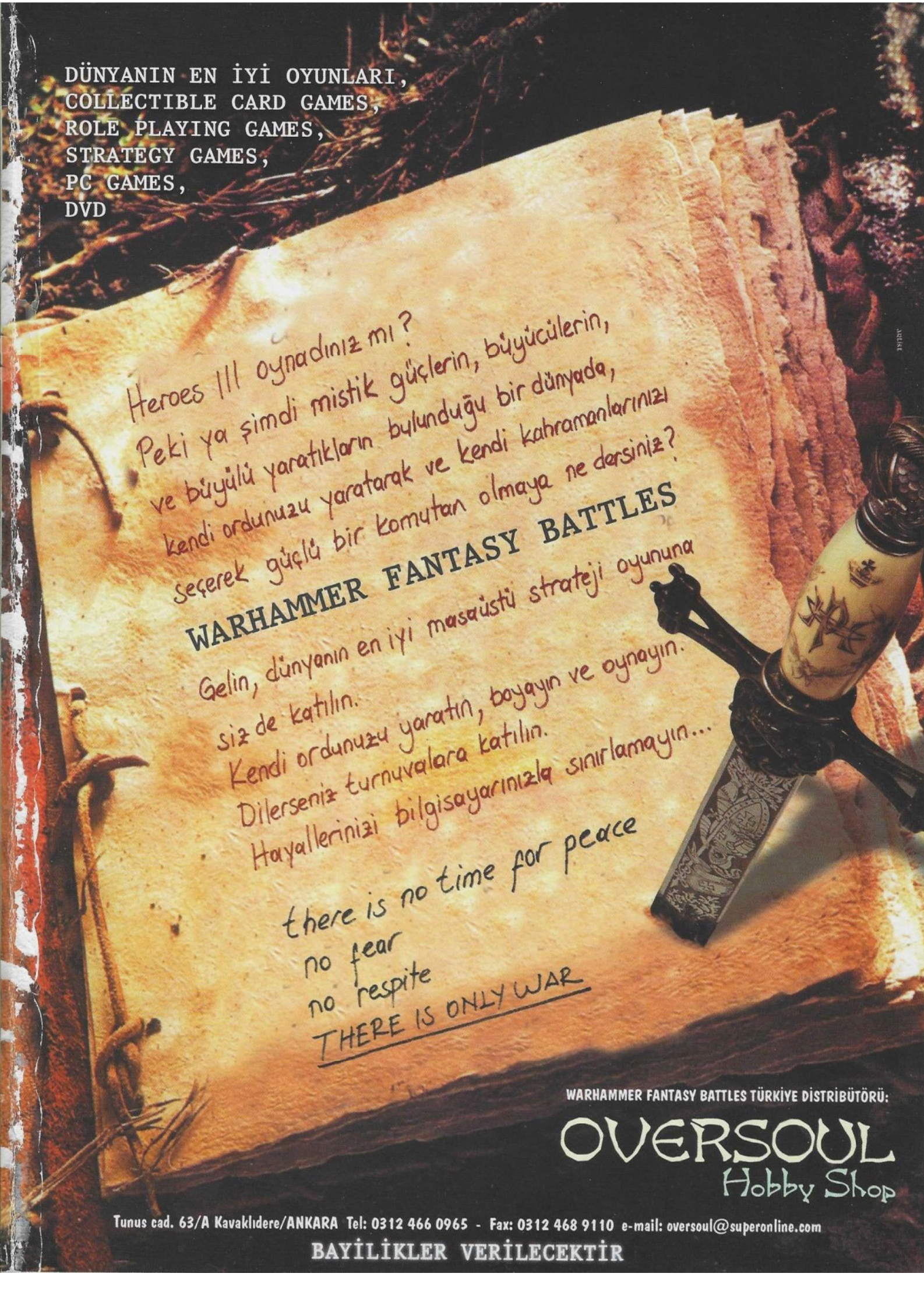
4-MEG'in gerçek cep telefonu numarası "yok"tur çünkü cep telefonu yoktur. Matbaa parasını ödemek için satmıştır.

5-GameShow adını tarihteki en eski Türk boylarından olan GameShow'lardan almıştır. Geri vermemiştir.

6-İnsanlık maymundan değil sincaptan gelmektedir. Darvin teoremi tarihi bir yanılgıdır.

7-Çatılaz Nesime diye birisi yoktur. Zebani tarafından yaratıl-mış sanal bir kişiliktir. Derginin tek kadın yazarı Burçak Caner'dir.

8-Engin iki gece üst üste anahtarını kaybedip çilingir çağıran tek insan olarak salaklık tarihine ismini altın harflerle yazdırmıştır.


DÜNYANIN EN İYİ OYUNLARI,
COLLECTIBLE CARD GAMES,
ROLE PLAYING GAMES,
STRATEGY GAMES,
PC GAMES,
DVD
Heroes III oynadınız mı?
Peki ya şimdi mistik güçlerin, büyücülerin,
ve büyülü yaratıkların bulunduğu bir dünyada,
kendi ordunuzu yaratarak ve kendi kahramanlarınızı
seçerek güçlü bir komutan olmaya ne dersiniz?
WARHAMMER FANTASY BATTLES
Gelin, dünyanın en iyi masaüstü strateji oyununa
siz de katılın.
Kendi ordunuzu yaratın, boyayın ve oynayın.
Dilerseniz turnuvalara katılın.
Hayallerinizi bilgisayarınızla sınırlamayın...
there is no time for peace
no fear
no respite
THERE IS ONLY WAR
WARHAMMER FANTASY BATTLES TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:
OVERSOUL
Hobby Shop
Tunus cad. 63/A Kavaklıdere/ANKARA Tel: 0312 466 0965 - Fax: 0312 468 9110 e-mail: oversoul@superonline.com
BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

bazı
web sayfaları
dergilere
çıkarlar...

BAZI DERGİLERİN WEB SAYFALARI OLUR vs vs ...

BU DERGİDE İSE HERŞEY VAR

net★show

türkiye'nin yeni internet dergisi

internet hakkında
okumanız, görmeniz,
duymanız, çekmeniz,
kliklemeniz, yani,
bilmeniz gereken her şey...
ha! bir de MAC diye biri.

1 NİSAN'dan itibaren bütün gazete bayiilerinde....
950.000.- TL (denemeye değer)

MART 2000 GAMESHOW PLANESCAPE: TORMENT • URBAN CHAOS • THE SİMS • BATTLEZONE 2 • ODIUM • FINAL FANTASY 8 • TZAR • ATLANTIS 2 • FA/18 • W.S TRADER 2000